TILT

MICRO-JEUX-VIDEO

SCRAMBLE!
ALERTE ROUGE SUR LES SIMULATEURS DE VOL

EUREKA
LE COUP DE POUCE DE TILT

SUPER CONCOURS
GAGNEZ L'AMERIQUE

EXCLUSIF
AMSTRAD COMMODORE ORIC SINCLAIR DES LISTINGS ET... NOS JAQUETTES

M 3085-20-17,50 F N° 20-MENSUEL AVRIL 1985-17,50 F-BELGIQUE : 130 FB-SUISSE : 6 FS-CANADA : 3 $ CANADIENS-MAROC : 20 DH-ESPAGNE : 375 PTAS

CRAQUEZ!



LA DANSE DU COBRA

La création de logiciels en France n'arrête pas de bouillonner. Une nouvelle société vient de naître, Cobra soft, filiale d'A.R.G. informatique, créée elle-même en avril de l'année dernière. Son catalogue contient déjà une trentaine de titres, particulièrement sur *Oric/Atmos, Thomson, M.S.X.* et *Amstrad.* On notera un flipper très élaboré, un wargame « 1815 » et un jeu d'aventure « Meurtre à grande vitesse ». Cobra soft, A.R.G. informatique, 5, avenue Monnot, 71100 Châlon-sur-Saône.

UTILIT'ÈRE

Ere informatique continue à concevoir et distribuer, parallèlement à des logiciels de jeu, des utilitaires. Parmi les derniers en date, on citera « Tablo 5 » pour *MO 5,* qui offre, d'une part un programme pour l'établissement de feuilles de calcul, d'autre part un programme graphique intégré qui visualise, sous forme de courbes, d'histogrammes et de camemberts, tous les chiffres obtenus ; « Master paint », aide à la création graphique pour *Oric/Atmos;* « Vox », est un synthétiseur vocal pour *MO 5;* « Graphix 81 » améliore les possibilités graphiques du *ZX 81* et « Hades » est un utilitaire d'aide à la programmation comprenant un assembleur, un désassembleur, un sourceur, un moniteur et un débugger (pour *Oric/Atmos*).

STRATOS, LA BONNE GLISSE POUR ORIC?

Stratos. Ce fut le nom de skis qui connurent leur heure de gloire. C'est aussi celui du tout dernier *Oric,* à qui l'on peut souhaiter une bonne place dans le slalom géant du marché de l'informatique. Esthétiquement, il ressemble à un *Atmos* à qui on aurait ajouté une extension sur le dos. Le clavier reste le même. Coté performances, il offre évidemment un plus par rapport à son aîné (qui n'est, rappelons-le, qu'un *Oric 1* réhabillé), et s'aligne sur celles de ses principaux concurrents. Bâti autour d'un micro-processeur 6502, il dispose de 64 K de mémoire vive, et accepte tous les programmes écrits pour l'*Atmos.* Avant même sa naissance, le *Stratos* possède donc une bibliothèque complète, mais sa puissance, plus importante, laisse espérer le développement d'une nouvelle gamme de logiciels spécifiques.

Le *Stratos* dispose de deux connecteurs de cartouches. Un pour le langage de programmation, l'autre pour une cartouche d'application. La machine sera vendue, avec la cartouche du Basic étendu, qui reprend toutes les commandes de l'*Atmos,* complétées par 31 nouvelles commandes. Ce système de cartouches permettra par la suite d'utiliser facilement d'autres langages, comme « Logo » ou « Forth ». La haute résolution demeure à 240 × 200 points, ce qui est loin de paraître exceptionnel. Un bon point pour les joueurs : l'interface manette de jeu programmable (standard Atari) est intégrée, tout comme les interfaces lecteur de disquettes, modem, parallèle pour imprimante et RS 232. Dernier détail : une nouvelle routine permettra une sauvegarde à 2 400 bauds avec une fiabilité accrue.

Le *Stratos,* avec un prix d'environ 3000 francs, vient à point remplacer l'*Atmos,* vendu aujourd'hui 1500 francs en version péritel.



LE CRÉATEUR DU MOIS : L'ÉQUIPE DE SPRITES



Sprites est l'une des plus jeunes et des plus dynamiques sociétés françaises de création de logiciels. Son noyau dur est constitué par une équipe de programmeurs qui se complètent les uns les autres. Les logiciels actuellement en préparation sont développés par plusieurs personnes. Eric Aschenberg, Pietro Pancina et Manuel Villard s'occupent de la programmation proprement dite. Olivier Waltispurger, dit « looping » est le musicien du groupe. Il compose à la demande un air pour une ambiance donnée, ou transcrit pour l'ordinateur un air que le concepteur de jeu a envie d'avoir comme accompagnement. Adriano Cimenti est le maître ès graphismes. Vieux routier de l'informatique, il a roulé sa bosse, du gros système au micro.

« Le premier jeu réalisé en équipe a été « Demon de Keops », explique P. Pancino. *Et c'était, à sa sortie, notre meilleur titre. Depuis, il y a eu « Intérieurs » sur lequel ont travaillé un scénariste, un programmeur et un dessinateur, et « Rolland Garros », qui a également été réalisé à plusieurs : un pour la musique, un pour les déplacements de la balle. Actuellement, nous développons « Amstroids », un jeu d'aventure et d'action, qui est élaboré parallèlement pour l'Amstrad et le Spectrum, en attendant les adaptations sur Oric, Commodore 64 et M.S.X. »*

Le travail en commun est plus rapide et efficace. Il n'y a pas de manchots chez Sprites. *« Nous travaillons avec des gens qui n'ont pas peur de passer des nuits blanches s'il le faut ! Certains ne peuvent se résoudre à se coucher tant qu'une routine ne tourne pas... »*

L'équipe de joyeux lutins à moins de vingt-cinq ans en moyenne, mais ne manque ni d'audace ni de projets.



SPECIAL PROMOTIONS

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

C'EST LA GRANDE BRADERIE CHEZ MICROMANIA AVEC DES MILLIERS DE JEUX POUR ATARI, MATTEL, COLECOVISION... À 75 F

MATTEL INTELLIVISION

SUPER PROMOTION 119 F

ICE TREK
BEAUTY & THE BEAST
SWORD AND SERPENT
DEMON ATTAK
ATLANTIS
DRAGON FIRE
DRACULA
NOVA BLAST
SAFE CRACKER
WHITE WATER
HAPPY TRAILS

SUPER PROMOTION 75 F

SUPER COBRA
POPEYE
TOUTANKHAM
Q BERT
TURBO
ZAXXON
DONKEY KONG JR

TI 99/4A

SUPER PROMOTION 75 F

Q BERT
FROGGER

ORIC/ATMOS

SCUBA DIVE	65 F
HARRIER ATTACK	65 F
MR WIMPY	65 F
WORLD WAR 3	85 F
MISSION DELTA	95 F
LE TOUR MONDE 80 J.	119 F
ZOOLYMPICS	119 F
STRESS	119 F
MISSION IMPOSSIBLE	119 F
BUDGET FAMILIAL	119 F
STARTER	129 F
COBRA PINBALL	139 F
1815	149 F
LE DIAM. ILE MAUDITE	159 F
AIGLE D'OR	179 F
CHESS	179 F

MSX

MANIC MINER	90 F
JET SET WILLY	90 F
SUPER CHESS	99 F
HYPER VIPER	99 F
HUSTLER	115 F
CHUCKY EGG	129 F
BLAGGER	129 F
GHOSTBUSTER	139 F
DECATHLON	139 F
BEAMRIDER	139 F
HERO	139 F
PITFALL	139 F
RIVER RAID	139 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE

ATARI 2600

275 F

PRESSURE COOKER
DECATHLON
PITFALL II
HERO
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

SUPER PROMOTION 75 F

SUPER COBRA
GYRUSS
STAR WARS ARCADE
FROGGER 2
Q BERT
TOUTANKHAM
POPEYE
ZAXXON
SCHTROUMPFS
GORF
MR DO
ROBOT TANK
DRAGSTER
BOXING
BARNSTORMING
KEYSTONE KAPERS

COLECOVISION

DECATHLON	275 F
HERO	275 F
PITFALL 2	275 F
PITFALL	275 F
RIVER RAID	275 F
BEAM RIDER	275 F
SUBROC	275 F
BUMP & JUMP	329 F
TARZAN	329 F
ROC N ROPE	329 F
WAR GAMES	329 F
FOOTBALL	329 F
FATHOM	329 F
TENNIS	329 F
BC QUEST FOR TIRES II	329 F
TELLY TURTLE	329 F

SUPER PROMOTION 75 F

POPEYE
Q BERT
TOUTANKHAM
SUPER COBRA

ATARI 600/800/XL

SUPER PROMOTION 75 F

FROGGER
Q BERT
SUPER COBRA
POPEYE

20 F de réduction supplémentaire sur chaque cartouche (sauf promotions) à valoir sur la carte fidélité. 5 F pour les cassettes.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 25 F
Total à payer =	F

NOM ....

ADRESSE ....

....

NOUVEAU **PAYEZ PAR CARTE BLEUE**

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ *Signature* ______

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).

Précisez votre ordinateur de jeux : ☐ ATARI 600 800 XL ☐ ATARI 2600 ☐ MATTEL ☐ COLECO ☐ TI 99/4A



COCONUT INFORMATIQUE

le plus grand choix
les plus petits prix

COMMODORE 64

POLE POSITION	140	C
RAID ON BUGELING BAY	140	C
PIT STOP II	520	D
ON COURT TENNIS	140	C
ONE ON ONE	120	C
INTERNATIONAL FOOTBALL	199	K
ARCHON I	140	C
AUTOMAN	140	C
AMAZON	290	D
ALIEN	140	C
AZTEC CHALLENGE	120	C
AGENDA FRANÇAIS	520	K
ANT ATTACK	130	C
ALICE AVENTURE FRANÇAIS	190	D
ASTRO CHASE	150	C
AZTEC DATAMOST	420	D
ARCHON II	415	D
ATTACK OF MUTANTS CAMELS	135	C
ASSEMBLEUR 64 FRANÇAIS	400	D
BUCKROGERS	140	C
BREAK FEVER	140	C
BROADSIDES	490	D
BC'S QUEST FOR TIRES	140	C
BATTLE FOR NORMANDY FRA	210	C
BRUCE LEE	120	C
BRUCE LEE	140	D
BLUE MAX	110	C
BLUE MAX	140	D
BEACH HEAD	110	C
BEACH HEAD	140	D
BALTIC 1985	480	D
CONGO BONGO	130	C
CONAN	190	D
CHOPLIFTER	140	C
COMBAT LEADER FRANÇAIS	210	C
COMBAT LYNX	130	C
COLOSSUS CHESS	200	C
DAVID MIDNIGHT MAGIC	140	C
DRAGONWORLD	290	D
DATA BASE	210	C
DALLAS QUEST	190	D
DRELBS	120	C
DISCO TRANSFERT K7/DISK	210	C
EUROPE	210	C
EUREKA	250	C
F15 STRIKE EAGLE	190	D
FLIGHT SIM II FRANÇAIS	510	C
FLIGHT SIM II FRANÇAIS	570	D
FLAK	130	C
FARENHEIT 451	290	D
FIGHTER PILOT FRANÇAIS	120	C

FIGHTER PILOT FRANÇAIS	180	D
FOOTBALL MANAGER	120	C
FORT APOCALYPSE	100	C
FORT APOCALYPSE	140	D
FRAK	130	C
GRYPHON	120	C
GRAND MASTER FRANÇAIS	210	C/D
GHOSTBUSTERS	140	C
GHOSTBUSTERS	240	D
HALL OF THE THINGS	130	C
HARD AT MACK	140	C
HUNCHBACK II	120	C
HARRIER ATTACK	120	C
INDIANA JONES	140	C
INJURED ENGINE	320	D
JET SET WILLY	120	C
KNIGHT OF THE DESERT	480	D
LE VOYAGEUR DU TEMPS	140	C
LODE RUNNER	140	C
MANDRAGORE	250	C
MYCHESS II	160	C
MYSTIC MANSION	120	C
MAX	210	C
MASK OF THE SUN	380	D
MANIC MINER	120	C
NATO COMMANDER	150	C
NATO COMMANDER	190	D
PIERRE MAGIQUE	140	C
PSYTRON	120	C
PITFALL II	130	C
QUESTRON	520	D
RENDEZ VOUS WITH RAMA	290	D
RAID OVER MOSCOW	130	C
RAID OVER MOSCOW	190	D
SIMON'S BASIC	765	D
SPITFIRE ACE	140	C
SENTINEL	140	C
STELLAR 7	140	C
SPACZ SHUTTLE	140	C
SPY VERSUS SPY	140	C
SPY HUNTER	140	C
SCRABBLE FRANÇAIS	350	C
SUMMER GAMES	180	C
STRIP POKER	140	C
SOLO FLIGHT FRANÇAIS	210	C/D
TIGERS IN THE SNOW	320	D
TAPPER	120	C
THE STAFF OF KARNATH	170	C
THE HULK	140	C
THE HOBBIT	140	C
ULTIMA III	810	D
VALHALLA 64	190	C
ZIM SALABIN	160	C
ZAXXON	160	C

SPECTRUM

BRUCE LEE	110
ALIEN 8	120
KNIGHT LORE	120
GHOSTBUSTERS	90
BUCKROGERS	120
STRONTIUM DOG	120
MATCHDAY	95
MONTY IS INNOCENT	120
HELLFIRE	120
LODE RUNNER	120
RAID OVER MOSCOW	90
PROJECT FUTURE	95
LAZY JONES	95
SCHOOL DAYS	95
SPACE SHUTTLE	120
ZAXXON	90
GIFT FROM THE GODS	99
HiBBIT	150
SCRABBLE	310
SIR LANCELOT	120
WHEELIE	120
TYLER	99
SCRIPTUM	250
TRAVEL WITH TRASHMAN	110
JASPER	110
HURG	170
KNIGHT DRIVER	110
PEDRO	50
CHEQUERED FLAG	45
FIGHTER PILOT	70
TWIN KINGDOM VALLEY	70
AVALON	120
AD ASTRA	120
ANT ATTACK	120
THE QUILL	205
MULTIFICHIER	250
BRIAN BLODDAXE	120
ANDROID 2	120
BASIC ETENDU	180
BLUE MAX	120
BILLY BLUEBOTTLE	110
BATTLE CARS	110
BEACH HEAD	110
BLUE THUNDER	120
CYCLONE	120
COMBAT LYNX	130
CODE NAME MAT	100
COBALT	50
DANGER MOUSE	120
DELTA WING	110
DALEY'S THOMPSON DECATHL	110

DEATH CHESS 5000	110
EMPIRES	250
EUREKA	250
ENDURO	110
FOOTBALL MANAGER	110
FRANKENSTEIN	120
FULL THROTTLE	100
FIGHTER PILOT	110
FORTH	295
FRED	90
HERO	110
HARRIER ATTACK	90
HUNCHBACK	90
JUMP CHALLENGE	120
JACK AND THE BEANSTALK	120
JET SET WILLY	90
KUNG FU	100
LA VILLE FANTOME	140
LA TOMBE DU PHARAON	140
LA MONTAGNE MAGIQUE	140
LORDS OF MODNIGHT	140
MATCHPOINT	120
MUGSY	120
MR WIMPY	95
M CODER II COMPILATEUR	150
OMNICALC II	250
PASCAL	250
PSYTRON	110
PINBALL WIZARD	120
SHERLOCK HOLMES	160
SABRE WULF	120
TERRORHAWKS	110
TIR NA NOG	140
THE HULK	140
TORNADO LOQ LEVEL	120
TRASHMAN	110
UNDERWURLDE	140
VOX	185
VOICE CHESS	95
VALHALLA	170
WALKARIE 17	120
3D MOVER	185

M. S. X.

BANCO GEST	220	C
TURBOAT	220	K
BOMBERMAN	220	K
HELI TANK	220	K
BOOGIE	220	K
FIRE RESCUE	220	K
CONDORI	220	K
DAVID II	220	K

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS

COCONUT INFORMATIQUE

COCONUT PROGRAMME

Le Spécialiste Logiciel de Paris

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

☎ (1) 355.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

SPECTRUM — ORIC/ATMOS — THOMSON — COMMODORE — AMSTRAD — MSX — JASMIN — ATARI

+ de 1000 titres

CANDO NINJA	220	K
BANANA	220	K
DISK WARRIOR	130	C
SORCERY	130	C
CHUCKIE EGG	130	C
JET SET WILLY	130	C
PITFALL II	150	C
RIVER RAID	150	C
SPECIAL OPERATIONS	140	C
STOP THE EXPRESS	110	C
FRED	130	C
ANT ATTACK	130	C
CUBE INFORMATIQUE	290	C
ANTARTIC AVENTURE	240	K
ATHLETIC LAND	240	K
BOOGABOO THE FLEA	140	C
BLAGGER	120	C
BINARY LAND	130	C
BUZZ OFF	140	C
CHAMP ASS/DESASS	160	C
CIRCUS CHARLIE	240	K
DOG FIGHTER	120	C
DRILLER TANKS	130	C
HERO	120	C
HUSTLER BILLARD	120	C
HYPER SPORTS I	240	K
HYPER SPORTS II	240	K
HYPER OLYMPIC I	240	K
HYPER OLYMPIC II	240	K
HOLE IN ONE	280	K
KUMA FORTH	520	C
LES FLICS	120	C
MANIC MINER	130	C
MAXIMA	130	C
PINE APPLIN	240	K
ROLLER BALL	280	K
SUPER COBRA	240	K
STAR AVENGER	140	C
SUPERCHESS	140	C
SHARK HUNTER	160	C
SPACE TROUBLE	240	K
SUPER BILLARDS	240	K
TENNIS	240	K
TIME BANDITS	120	C
737 FLIGHT SIMULATOR	160	C

AMSTRAD

GHOSTBUSTERS	99
GAND PRIX DRIVER	99
HARRIER ATTACK	80
WORLD CUP FOOTBALL	99
ERIK THE VIKING	130
CODE NAME MAT	110
BLAGGER	120

DARK STAR	120
FRUITY FRANK	80
GALAXIA	80
HUNCHBACK	95
KARLS TREASURE HUNT	99
MANIC MINER	99
MUSIC COMPOSER	120
MASTER CHESS	99
PYJAMARAMA	120
RED COATS	110
JET SET WILLY	99
STAR AVENGER	85
MUTANT MONTY	99
HOUSE OF USHER	80
CENTRE COURT	99
FLIGHT PATH 737	120
AIR TRAFFIC CONTROL	90
MESSAGE FROM ANDROMEDA	65
STAR COMMANDO	99
FOREST AT WORLD END	65
COMBAT LYNX	110
PIPELINE	99
TECHNICIAN TED	90
FOOTBALL MANAGER	90
FANTASIA DIAMOND	85
MR WONGS	99
CRAZY GOLF	90
ROLAND IN TIME	90
PUNCHY	90
ROLAND IN THE CAVES	90
AMLETTRES	160
ELECTRO FREDDY	110
AMERICAN FOOTBALL	110
BATTLE FOR MIDWAY	125
HUNTER KILLER	120
JACK AND THE BEANSTALK	120
CHESS III	135
DEFEND OR DIE	110
FIGHTER PILOT	110
CHOPPER SQUAD	110
STRESS	140

ORIC/ATMOS

CHEOPS	180
MACADAM BUMPER	180
LA CITÉ MAUDITE	160
LE RETOUR DU DR GENIUS	200
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	180
3D FONGUS	140
MULTICALC	210
AS DES AS	280

BACKGAMMON	120
BERING	150
BOMBYX	140
COBRA PINBALL	140
CHALLENGE A LA VOILE	140
CHESS II	160
CATEGORIC	100
DAM BUSTERS	130
DURANDALL	140
DOGGY	120
DRAUGHTS	120
DEFENCE FORCE	110
DRIVER	135
FRELON	140
FLIPPER	190
HYPERSPACE 4	140
HARRIER ATTACK	120
HUNCHBACK	110
KIT ECRAN	120
LM COMPILATEUR	250
LORIGRAPH	290
L'AIGLE D'OR	180
MEURTRE A GRANDE VITESSE	200
MASTER PAINT	250
MR WIMPY	120
MISSION DELTA	105
ORISCRIBE	280
POLYFICHIER	190
REVERSI CHAMPION	140
RDV TERREUR	120
STANLEY	140
STRESS	130
STARTER 3D	120
SUPER JEEP	130
SUPER COPY	120
SCUBA DIVE	110
TYRANN	170
ULTIMA ZONE	120
XENON	80
ZORGON	80
1815	140
3D MUNCH	140

ATARI

CAVERNS OF KHAFKA	90	C
FORBIDDEN FOREST	90	C
ZAXXON	130	C
AZTEC CHALLENGE	90	C
BRUCE LEE	130	C
SPITFIRE ACE	99	C
SOLO FLIGHT	150	C
ENCOUNTER	90	C
BRUCE LEE	150	D
BLUE MAX	130	C
DRELBS	120	C
NATO COMMANDER	90	C
DALLAS QUEST	150	D
SLINKY	90	C
NATO COMMANDER	150	D
ATTACK OF THE MUTANTS CAMELS	90	C
FORT APOCALYPSE	90	C
GRIDRUNNER	90	C
HOVER BOVER	90	C
F15 STRIKE EAGLE	150	C
F15 STRIKE EAGLE	190	D

MATERIEL

LECTEUR 1541 COMMODORE	2600
DISQUETTES 5 POUCES	18
QUICKSHOT II	120
CBM 64 PAL	2250
CBM PERITEL	2990
MUSIC COMPOSER CLAVIER + SOFT	410
LECTEUR K7 COMMODORE	490
LECTEUR JASMIN POUR ORIC	2790
DISQUETTES 3 POUCES	55
ORDINATEUR MSX YENO 64	3450
ORDINATEUR MSX YAMAHA	2500
AMSTRAD CPC 64 COULEUR	VENEZ VOIR

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Uniquement pour les logiciels - Pour la France Métropolitaine

- Chèque bancaire à l'ordre de Coconut.
- Frais de port 20 FF.
- Pas de contre-remboursement.
- Réservation possible par téléphone.

- *démonstration permanente*
- *les derniers logiciels*
- *des spécialistes*
- *des exclusivités*
- *des imports*
- *un club (moins 10 %)*

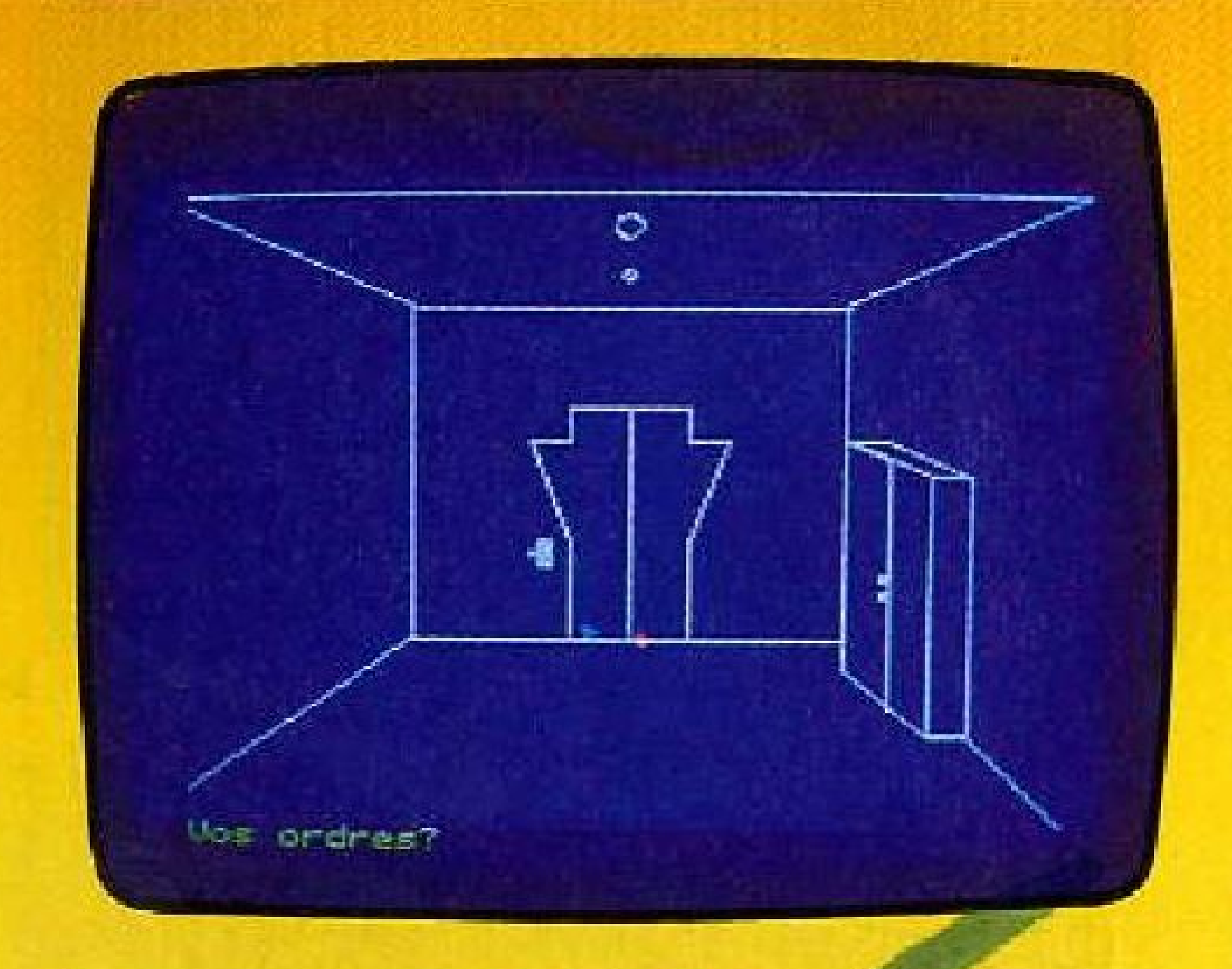


son utilisation se trouve simplifiée par les réponses très précises du computeur. N'hésitez pas à « regarder » tous les objets que vous rencontrerez au fil de l'action. Bien que difficile, votre mission vous sera facilitée par l'utilisation d'un matériel des plus modernes. Laser, ordinateur, etc. ne seront pas de trop pour mener à bien votre entreprise. (Cassette Micro-application/No Man's Land, pour *C. 64*).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : —
Prix : B

et ne révèle ses réelles qualités qu'après un certain nombre de parties infructueuses. (Cassette No Man's Land pour *Oric 1/Atmos*.)

Type : jeu d'aventure
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : —
Prix : A



LOCUS

L'arche monstrueuse

Vous êtes nommé capitaine du Locus, vaisseau zootechnique qui ramène des planètes Syrus et Columbus une faune et une flore des plus étranges. Au cours d'une escale sur la route de Bételgeuse, un éclat de radiation oméga a tué tous les membres de l'équipage. L'état d'alerte est proclamé, il vous faut d'urgence gagner la navette de sauvetage. Vous êtes aidé dans votre mission par l'ordinateur de bord. Stratège, que vous avez tout juste eu le temps d'emporter avec vous.

Malheureusement, toutes les commandes du vaisseau ont été brouillées par les radiations : les codes d'ouverture des portes, composés des trois lettres A, B et C, sont difficiles à découvrir et diffèrent dans chaque coursive ou couloir. Méfiez-vous des animaux et plantes monstrueuses qui ont pris possession du vaisseau. Stratège peut vous mettre en garde si vous pensez à l'interroger assez souvent. Le dialogue avec Locus se fait à l'aide de noms et verbes simples. Dressez dès que possible un plan du vaisseau.

Lors des premières parties, c'est surtout le hasard qui règle votre destin. Lorsque, enfin, vous atteignez la navette, il vous faut encore vous soumettre aux tests d'un des ordinateurs de bord. N'hésitez pas, une fois de plus, à interroger votre compagnon de route. *Locus* possède un graphisme assez

TWIN KINGDOM VALLEY

Si la légende dit vrai...

Pas de doute, seules les aventures les plus folles savent encore vous faire vibrer. Récemment, vous avez été informé de l'emplacement exact de la vallée des deux royaumes. Cette vallée est l'une de celles qui entourent le mystérieux lac du Confluent. La légende raconte que les eaux de ce lac sont dotées de vertus magiques, sans doute du fait du grand nombre de potions qui y ont été déversées par des sorcières tout au long des âges. On dit qu'un homme perspicace pourrait découvrir de nombreux trésors dans cette région et peut-être même trouver le secret de la vie. Bien sûr, rien ne prouve que quelque chose soit vrai, mais cela ne vaut-il pas la peine d'entreprendre des recherches ?

Vous vous êtes rendu dans la vallée et avez loué une petite hutte à proximité de l'auberge de l'Epée. Vous vous mettez en quête. Lors de vos explorations, vous rencontrez diverses créatures, certaines agressives et d'autres bienveillantes. Si vous savez vous y prendre, vous pourrez peut-être obtenir d'elles quelques renseignements ou objets qui vous manqueraient. Observez bien les dessins qui représentent les paysages que vous traversez. Ils peuvent vous apporter une aide précieuse. Le dialogue, en anglais malheureusement, est assez facile car le programme vous propose le lexique complet de tous les verbes à utiliser.



Si les graphismes ne sont pas extraordinaires, ils sont, en revanche, abondants (plus de 175). Un bon jeu d'aventures. (Cassette Bug-Byte/Coconut, pour *Spectrum 48 K*).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : aucun
Prix : B



STEALTH

La Tour du Mal

A bord de votre astronef, vous devez détruire la Tour noire, refuge du Conseil des neuf... Au début du jeu, vous voyez apparaître à l'horizon la Tour noire et la distance qui vous en sépare s'inscrit en bas de l'écran. Poussez le joystick à fond, votre engin accélère. Dès lors, vous êtes assailli de tanks, fusées et soucoupes volantes qui vous canardent en fonçant droit sur vous. Volez au ras du sol et faites de nombreux déplacements latéraux sans toutefois cesser de tirer sur l'ennemi. Prenez garde aux volcans éteints qu'il faut détruire avant qu'ils n'explosent. Pour ce qui est des volcans en éruption, seuls les rouges sont néfastes. En effet, les vapeurs volcaniques jaunes sont aptes à recharger les batteries de votre engin. Au fur et à mesure que vous approchez du but, la tour grandit. Lorsque, enfin, vous l'atteignez, tentez de la détruire : un seul missile suffira pour le premier niveau de difficulté. Aux niveaux 2 et 3, il vous faudra tirer sans relâche. Le graphisme de *Stealth* est convaincant. Un jeu d'action classique mais captivant. (Disquette Broderbund pour *Commodore 64*.)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : F



« Le jeu le plus évolué sur ORIC-1/ATMOS! »

(Jeux & Stratégie n° 30)

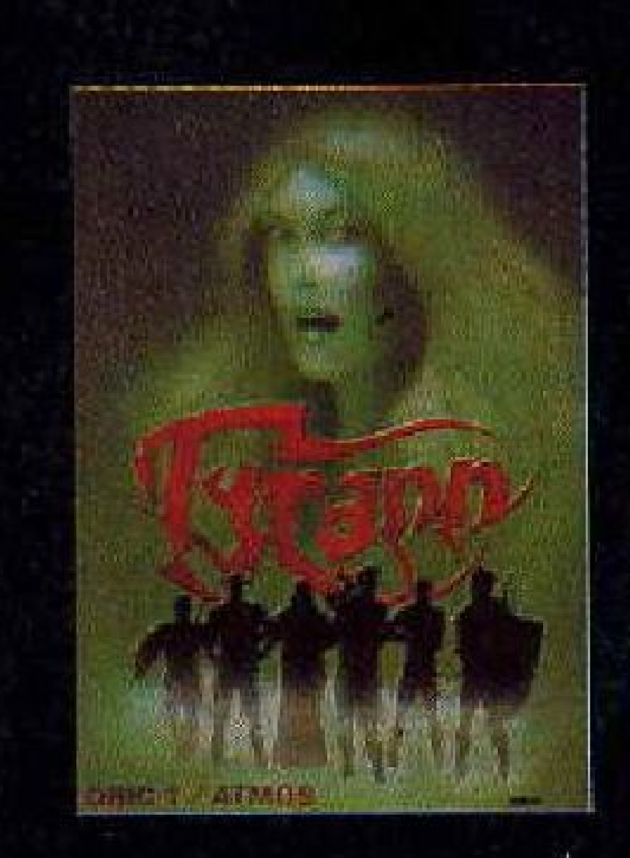
« Un futur classique! » (SVM n° 60)

« Un jeu captivant! » (TILT n° 18)

LA PRESSE DONNE LE TON!

TYRANN est Number ONE des jeux de rôle sur ORIC 1/ATMOS

Tyrann sera bientôt disponible sur :
THOMSON MO5
AMSTRAD CPC 464
La Société INITIEL Editera une version Exelvision EXL 100



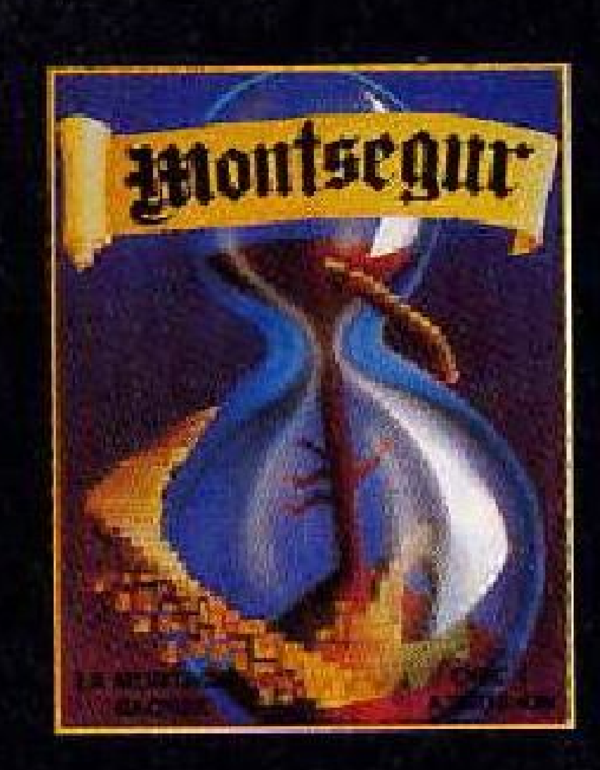
A tous les FANS de TYRANN
C'est parti!!!
« Le Fer d'Amnukor »
(Tyrann II)
est en cours de programmation
10 fois plus rapide 1000 fois plus passionnant!!!

AUTEURS! gloire et fortune sont à votre porte!

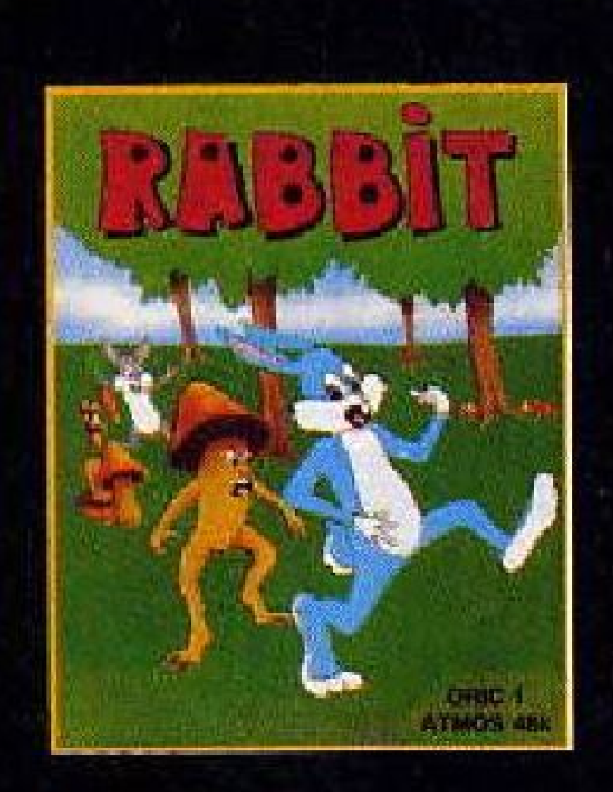
Contactez NORSOFT 49, rue des Rosiers 14000 Caen, Tél. (31) 86.56.69

Nous étudierons ensemble la meilleure façon d'éditer votre logiciel

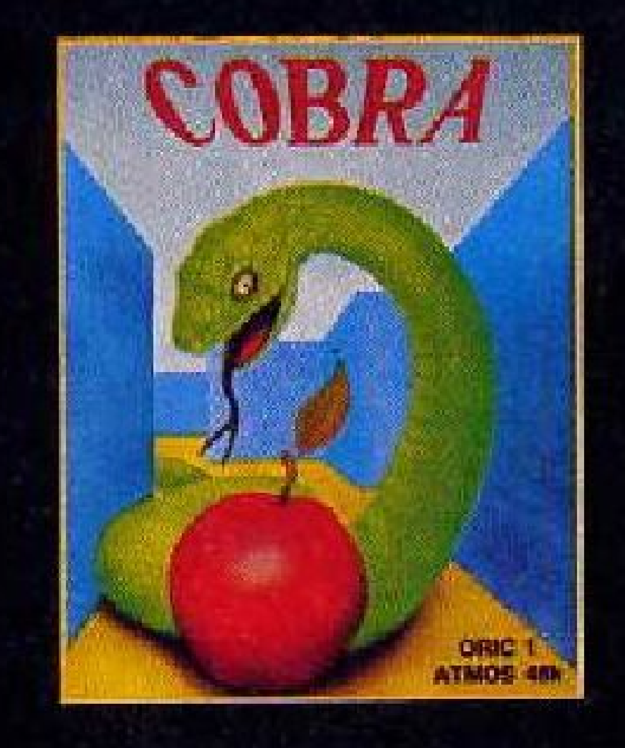
Norsoft - c'est aussi ...



MONTSEGUR - La montagne sacrée de Christian Hugel
Très bon jeu d'aventure graphique et historique qui vous mènera du XXe au XIIe siècle. Vous rencontrerez Imbert de Salas en personne! Partez à la recherche du St Graal. Les Cathares vous attendent!!!



RABBIT de Joël Brunet
Superbe jeu d'adresse. Plus de 30 tableaux, 22 koctets écrits entièrement en assembleur. **Possibilité de jouer à deux en même temps!** Jojo et Frédo, vos gentils lapins, devront nettoyer la forêt magique des méchants champignons...



COBRA de Philippe Marti
Enfin, sur ORIC, le fameux serpent qui s'allonge lorsqu'il mange. Une version agréable et très rapide de ce grand classique du jeu d'arcade.

CES LOGICIELS SONT DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL

Bon de commande à renvoyer à NORSOFT 49, rue des Rosiers 14000 CAEN

Je désire recevoir

Cochez les cases correspondantes

☐ 1 exemplaire de TYRANN à	185 F
☐ 1 exemplaire de RABBIT à	140 F
☐ 1 exemplaire de COBRA à	140 F
☐ 1 exemplaire de MONTSEGUR à	140 F
TOTAL	

Je joins un chèque bancaire ou CCP à l'ordre de NORSOFT de ....
....
+ port .... 20 F
Total .... F

GREENSOFT : DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB

Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue GreenSoft, le spécialiste de la vente par correspondance de logiciels de jeux et professionnels.

Quelques avantages du Club GreenSoft : des tarifs préférentiels (- 10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre - 20 et - 30 %, des cadeaux de bienvenue et de parrainage... et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club.

En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.

Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous.

Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.

Pour commander, indiquez-nous vos nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (auxquels vous déduirez 10 % si vous adhérez au Club), et joignez votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, libellé à l'ordre de GreenSoft (participation aux frais d'envoi 20 F).

PROMOTION SPECIAL CBS

Réservée aux membres du Club. Valable jusqu'au 30 Avril 1985 et dans la limite du stock disponible. (La remise de 10 % ne s'applique pas aux promotions)

Pack de 4 cartouches pour CBS COLECO

BC'S Quest for tires (Sierra on line)	réf. * 57
Evolution (Sydney)	réf. * 4
Threshold (Sierra on line)	réf. * 405
Oil's Well (Sierra on line)	réf. * 217

LE LOT 490 F OU **150 F L'UN**

■ Cartouche
○ Disquette
▭ Cassette
Nouveautés (en rose)

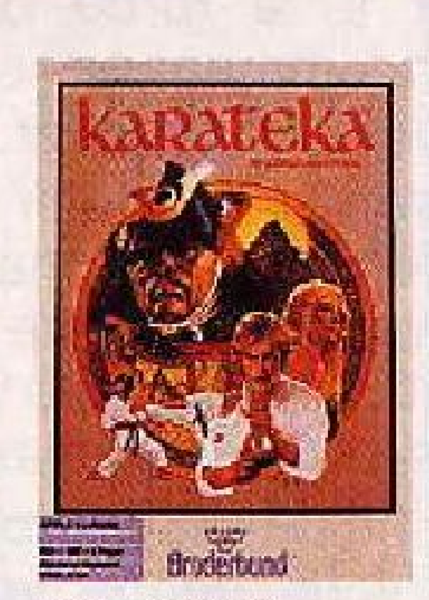
N°	TITRE	EDITEUR	A	B	C	D	E	F	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
			ATARI V.C.S. ■	CBS COLECO ■	APPLE IIc IIe ○	ATARI MICRO 600/800 XL ▭	ATARI MICRO 600/800 XL ○	ATARI MICRO 600/800 XL ■	COMMODORE C.B.M. 64 ▭	COMMODORE C.B.M. 64 ○	COMMODORE C.B.M. 64 ■	IBM PC ○	ORIC 1/ATMOS ▭	THOMSON TO 7 MO 5 ▭	THOMSON TO 7 MO 5 ○	SINCLAIR SPECTRUM ▭	MACINTOSH ○	MSX ▭
			PRIX EN FRANCS															
	JEUX D'ARCADE		A	B	C	D	E	F	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
5	ZAXXON	DATASOFT			265	265	265			265								
6	POOYAN	DATASOFT	195		195	195	195		195	195								
7	BRUCE LEE	DATASOFT			265	265	265		265	265		265						
10	LODE RUNNER	BRODERBUND			340												570	
11	PITFALL II	ACTIVISION	290	320				350	130	230						120		150
12	HERO	ACTIVISION	290	320				350	130	230						120		150
13	DECATHLON	ACTIVISION	290		370				130	230								
14	RIVER RAID	ACTIVISION	290	320				350	130	230						120		150
17	POLE POSITION	ATARI				299	299		299	299								
19	SUMMER GAMES	EPYX							200	450								
57	BC'S QUEST FOR TIRES	SIERRA ON LINE						340										
58	KOKOTONI	ELITE							120							120		
68	SPORTS HERO	MELBOURNE HOUSE														100		
82	MANCOPTER	DATASOFT							265	265								
90	BUMPING BUGGIES	BUBBLE BUS							100									
95	CAVE FIGHTER	BUBBLE BUS							100	100								
115	SPY VS SPY	FIRST STAR							140									
126	TENNIS	IMAGIC		420						350								
174	ZETA 7	MOGUL							190	190								
316	KARATEKA	BRODERBUND			550													
209	SKYFOX	ARIOLA			440													
217	OIL'S WELL	SIERRA ON LINE			345			400			400							
228	CONAN	DATASOFT			315		265			265								
236	PAC-MAN	DATASOFT				265	265		265	265								
313	STELLAR 7	PENGUIN			360					360								
315	GHOST BUSTERS	ACTIVISION							145	245						120		
405	THRESHOLD	SIERRA ON LINE			350		350											
428	GROUND ZERO	MIND SPORT															520	
	JEUX D'AVENTURE		A	B	C	D	E	F	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
318	FARENHEIT 451	TE LARIUM								280								
319	RENDEZ- VOUS WITH RAMA	TE LARIUM								280								
33	THE DALLAS QUEST	DATASOFT			265		265			265								
61	SORCERER OF CLAYMORGUE	ADVENTURE			250	150			150	195						150		
164	SHERLOCK HOLMES	MELBOURNE HOUSE							195							195		
169	MUGSY	MELBOURNE HOUSE														95		
218	KINGS QUEST	SIERRA ON LINE			550													
445	L'ENLEVEMENT	C.I.L.			450													
564	LE CASSE	ATARI SOFT			405													
575	MANDRAGORE	INFOGRAMES							360	390								
	JEUX DE ROLES		A	B	C	D	E	F	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
27	SEVEN CITIES OF GOLD	ARIOLA			390		390			390								
44	ULTIMA III	ORIGIN SYSTEM			550		550			550								
70	SORCELLERIE III	MATRA HACHETTE			550													
	JEUX DE SIMULATION		A	B	C	D	E	F	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
385	COBALT INTERCEPTOR	ERE INFORMATIQUE											95			95		
71	HUSTLER	BUBBLE BUS							100							100		100
431	CHAMPION SHIP BOXING	SIERRA ON LINE										550						
85	THE FALL OF ROME	A.S.P.				95			95							95		
375	GUERRE DE SECESSION	LOTHLORIEN							180				180			150		
283	ROCKY'S BOOT	THE LEARNING COMPANY			580													
432	ROBOT ODISSEY	THE LEARNING COMPANY			630													
434	SARGON III	HAYDEN			595												690	
	UTILITAIRES, GRAPHIQ. ET PROFESSIONNELS		A	B	C	D	E	F	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
580	DESIGNER'S PENCIL	ACTIVISION														120		
563	STORY BOARD	LANGAGE ET INFORMATIQUE												290	340			

novation

LES NOUVEAUTES



ROBOT ODISSEY I
Vous vous passionnez pour la robotique ? Etes-vous doué ?



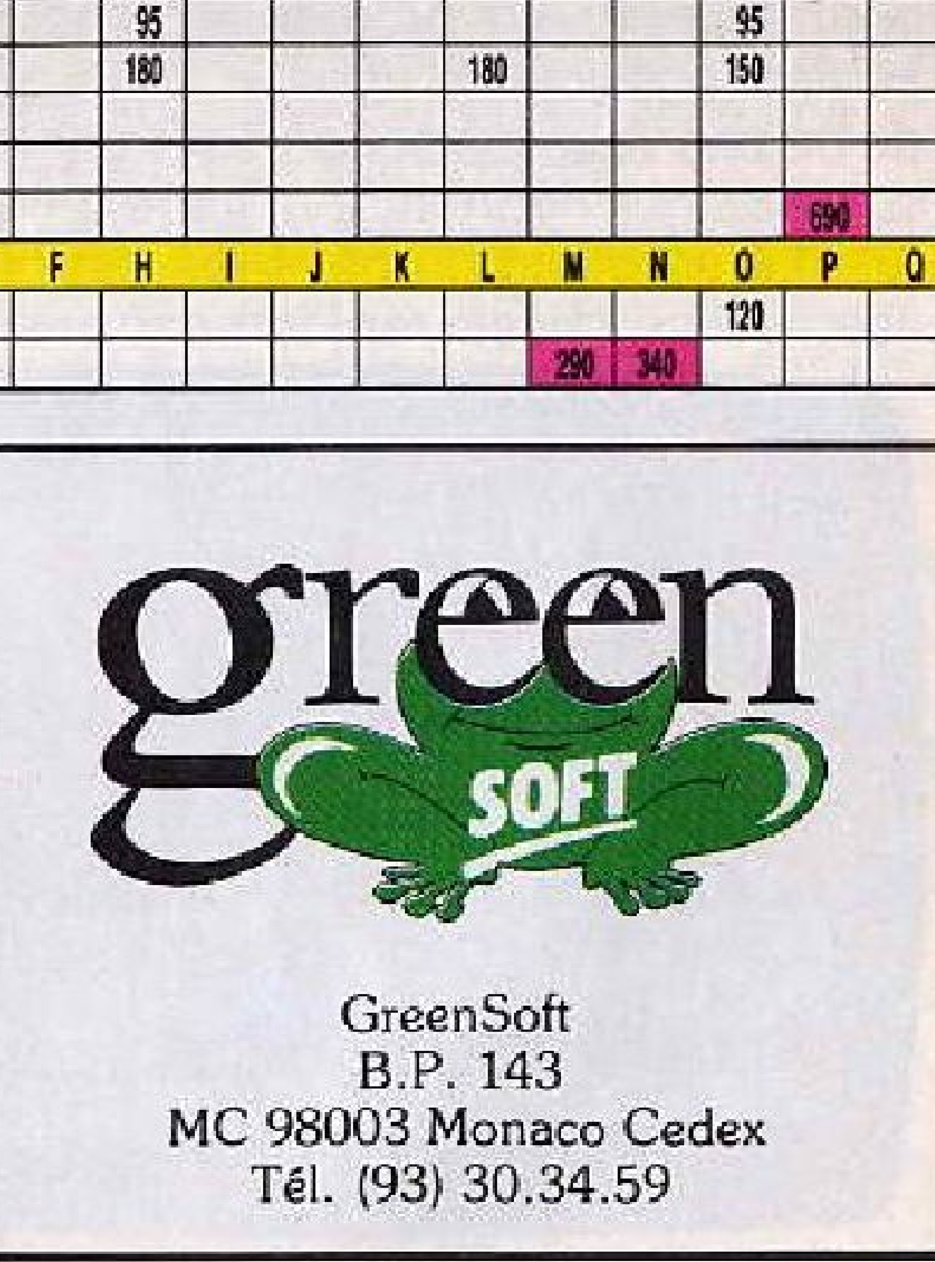
KARATEKA
Le dernier jeu d'arcade de chez Broderbund.
Un graphisme exceptionnel.



RENDEZ-VOUS WITH RAMA
Adaptation du fameux récit d'Arthur C. Clarke.



FARENHEIT 451
Revivez une grande aventure de la science fiction.



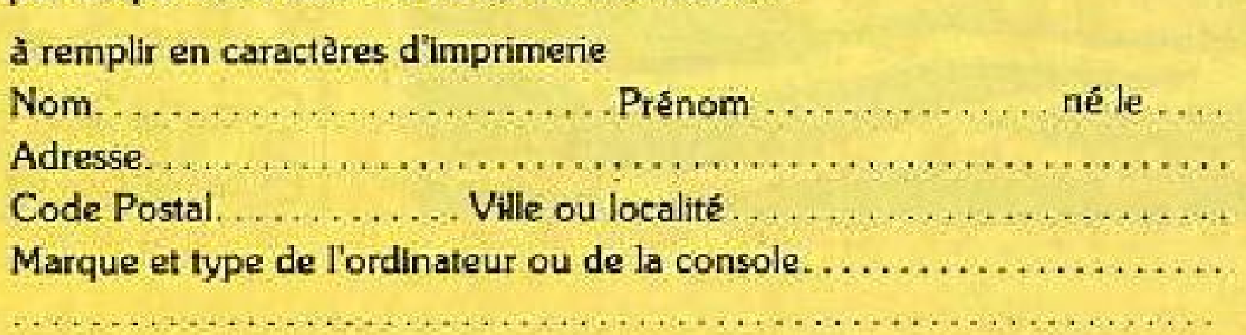
GreenSoft
B.P. 143
MC 98003 Monaco Cedex
Tél. (93) 30.34.59

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB à renvoyer à : GreenSoft BP 143 - MC 98003 Monaco Cedex.

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais par effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement de la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable qui si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

Date...
Pour les mineurs, signature des parents.
Attention : une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art. 150 et suivants du Code Pénal).
SIGNATURE OBLIGATOIRE précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé».

à remplir en caractères d'imprimerie



Nom.............................Prénom .... né le .....
Adresse...
Code Postal.............. Ville ou localité...............................
Marque et type de l'ordinateur ou de la console.......................
....

T1.4.85

BON POUR 50 F

à valoir uniquement sur tout achat dans les boutiques Green Shop
Valable jusqu'au 30/04/85

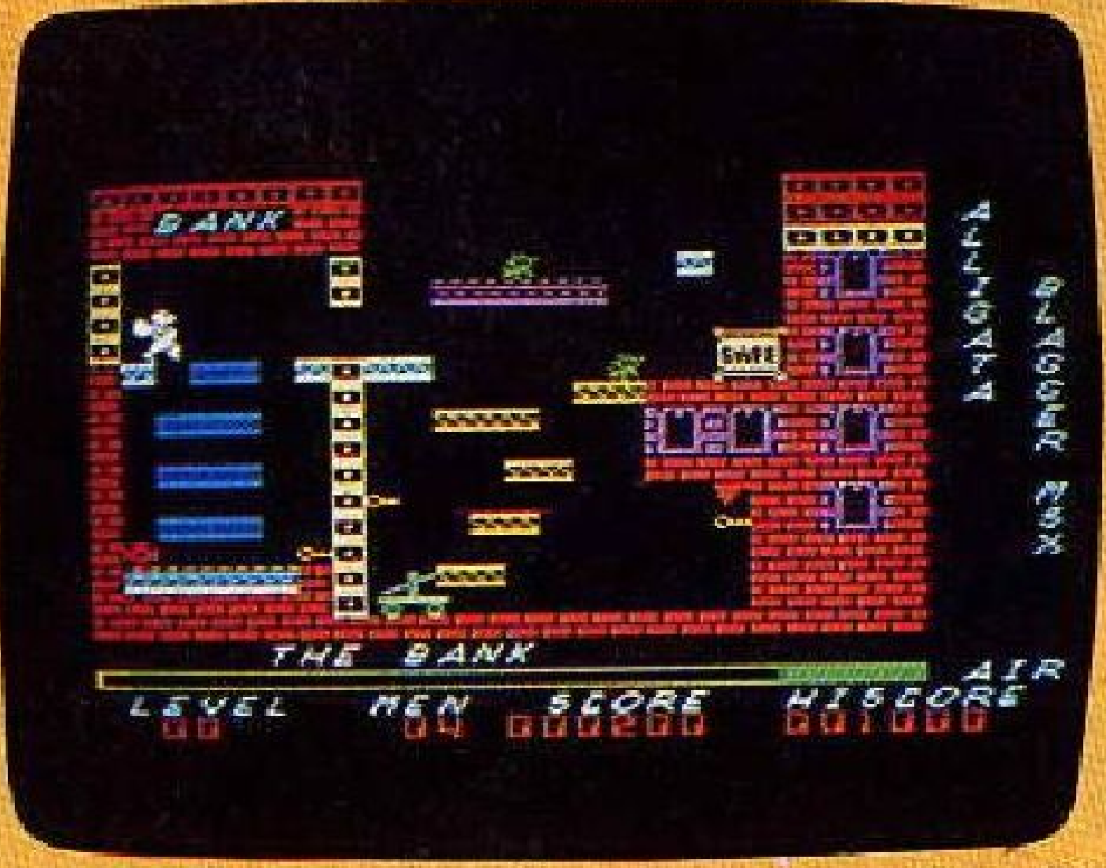


T1.4.85

Cartouches célèbres sur consoles aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, futures stars en jupon. Voici un bref panorama des nouveautés du mois. Pour ceux qui veulent tout savoir...



ATHLETYX : parviendrez-vous à battre l'ordinateur aux 100 m, 200 m, 400 m haies, saut en longueur et hauteur et au lancement du javelot ? (Cassette Microdeal Goal Computer pour *Dragon 32*. Intérêt : ★★★★. Prix : n.c.).



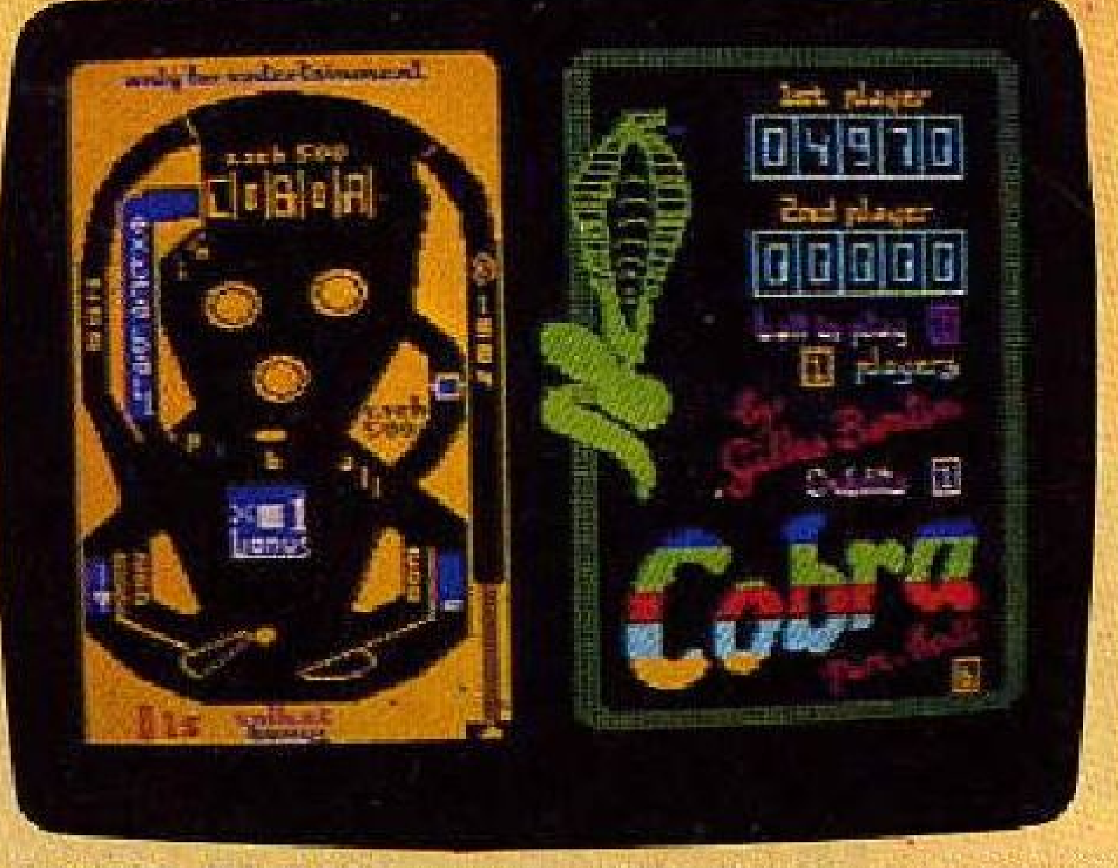
BLAGGER : le métier de monte-en-l'air revêt parfois l'aspect d'un véritable art. Vingt écrans où il faut rivaliser d'adresse pour accomplir ses forfaits. (Cassette Alligata pour *M.S.X*. Intérêt : ★★★★. Prix : B).



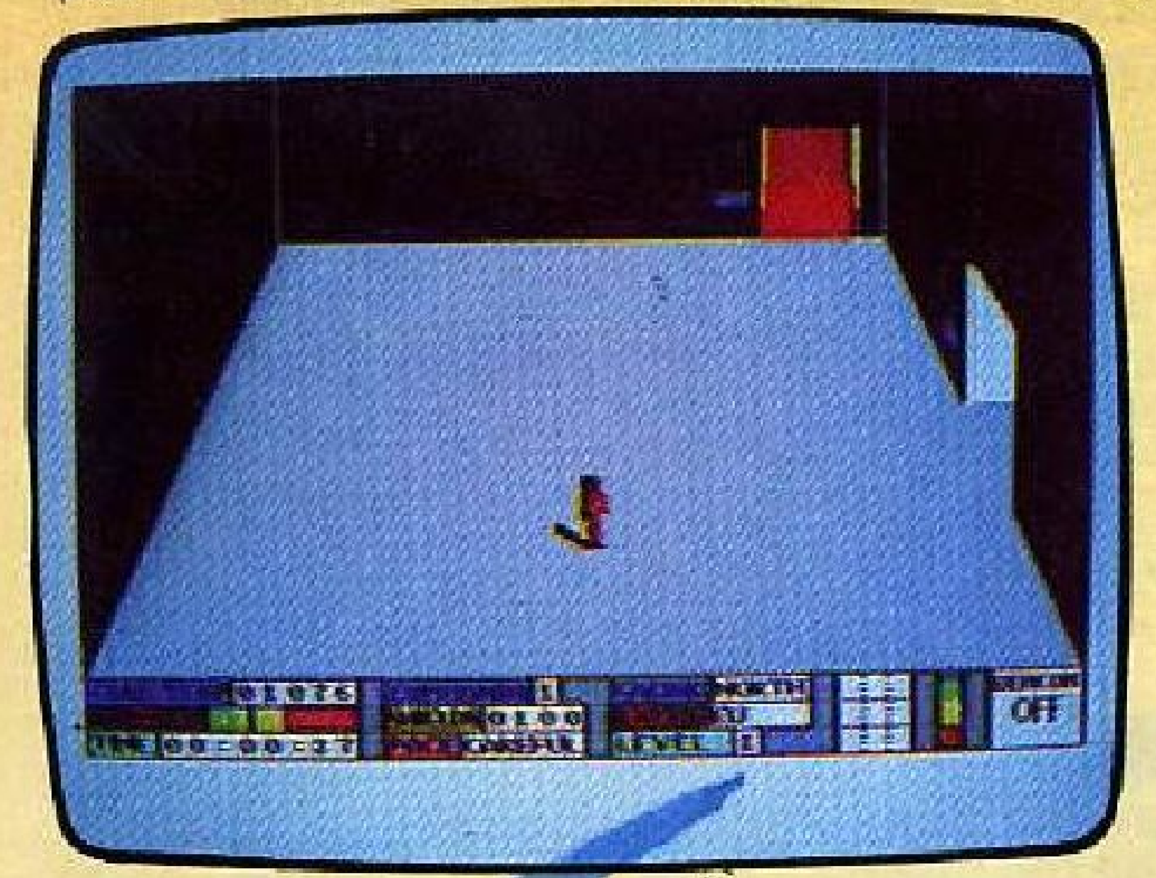
CARTE DU CIEL : partez à la découverte du ciel, observez la course des constellations, examinez leur structure et testez vos connaissances. (Cassette Vifi-Nathan pour *TO7/70*. Intérêt : ★★★★. Prix : n.c.).



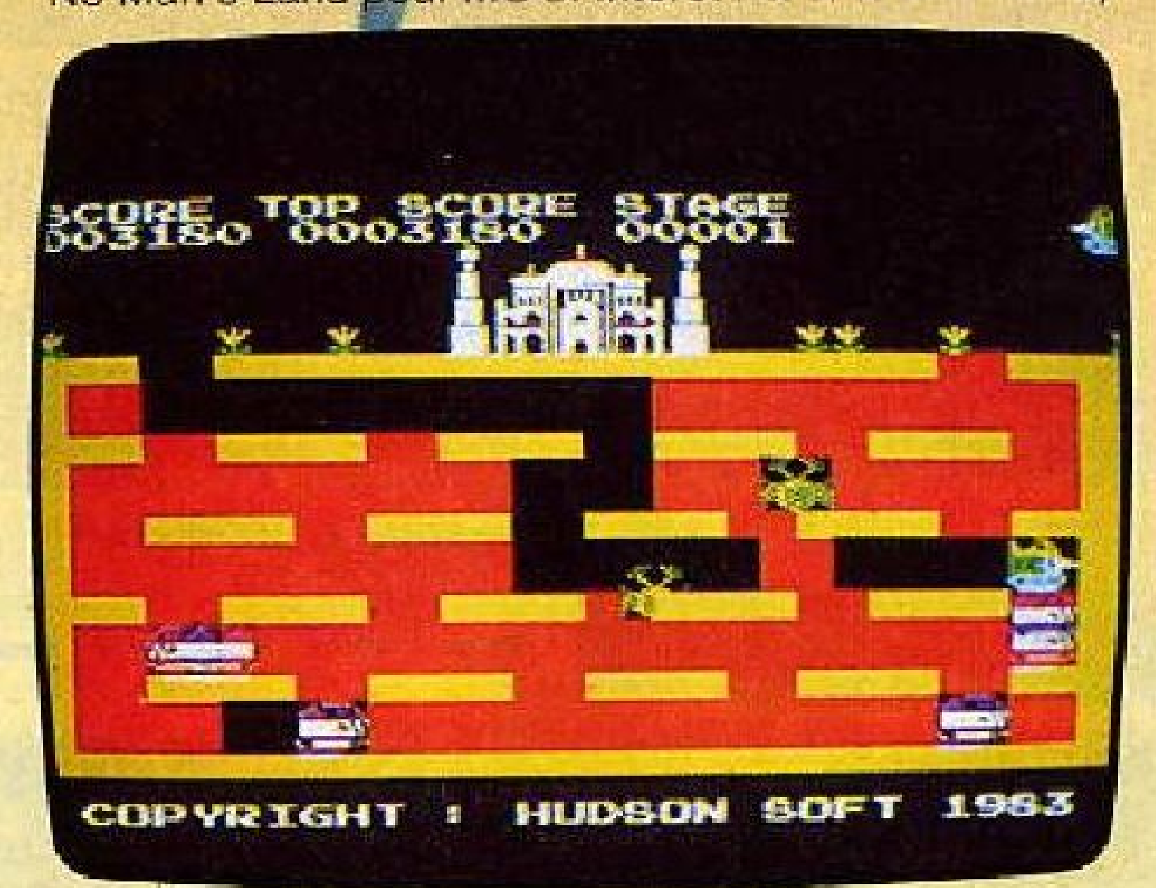
CATEGORIC : marin d'eau douce ou loup de mer, vous devez, à bord de votre navire, faire face aux offensives des cuirassés, porte-avions et raids aériens ennemis. (Cassette No Man's Land pour *MO 5*. Intérêt : ★★★★. Prix : B).



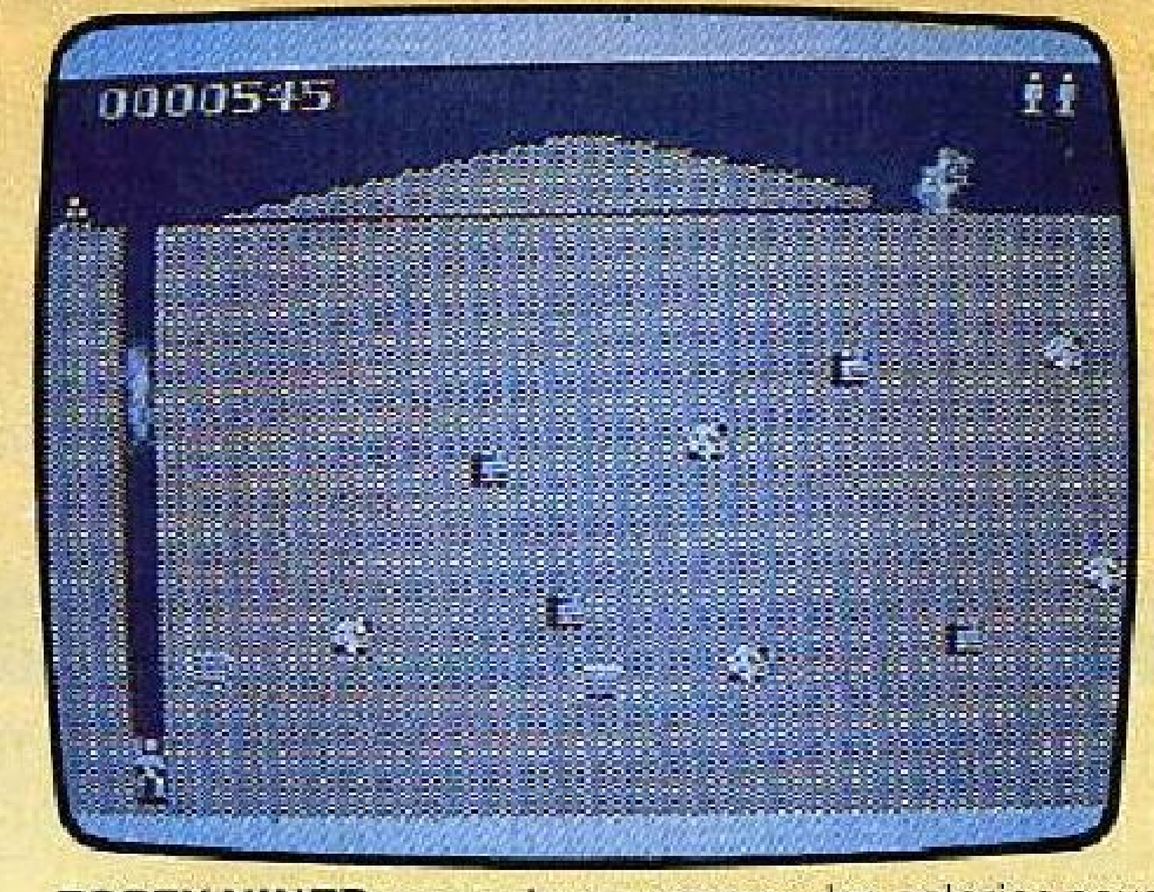
COBRA PINBALL : un excellent flipper, aux mouvements de balle très réalistes et entièrement paramétrables : inclinaison de la piste, etc. (Cassette Cobra Soft pour Oric/Atmos. Intérêt : ★★★★★. Prix : n.c.).



COUNTDOWN TO MELTDOWN : aventure et action, vous devez éviter l'explosion nucléaire imminente d'un centre de recherche. (Cassette Creative Sparks/No Man's Land pour *C 64*. Intérêt : ★★★★. Prix : B).



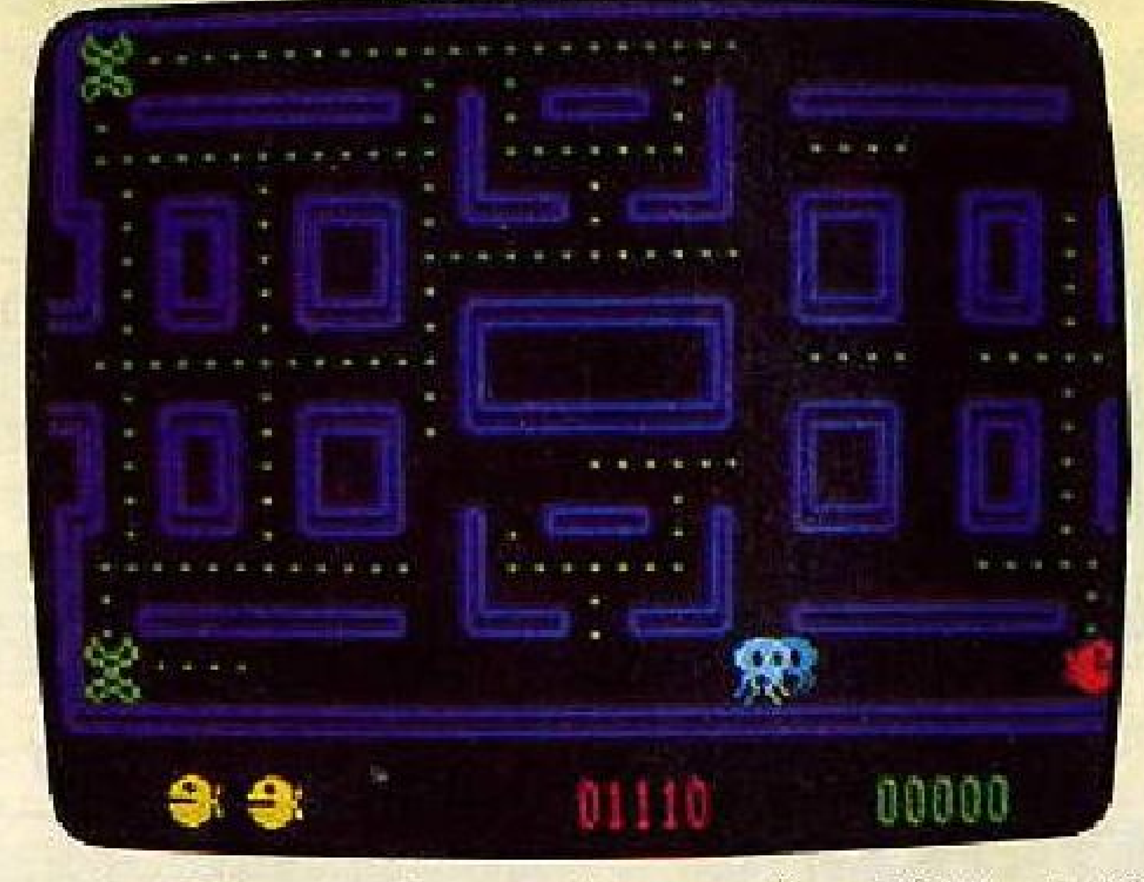
DRILLER TANKS : creusez des galeries et abattez les monstres qui s'engouffrent à votre poursuite. Un jeu d'action classique, mais bien réalisé. (Cassette Kuma pour *M.S.X*. Intérêt : ★★★. Prix : B).



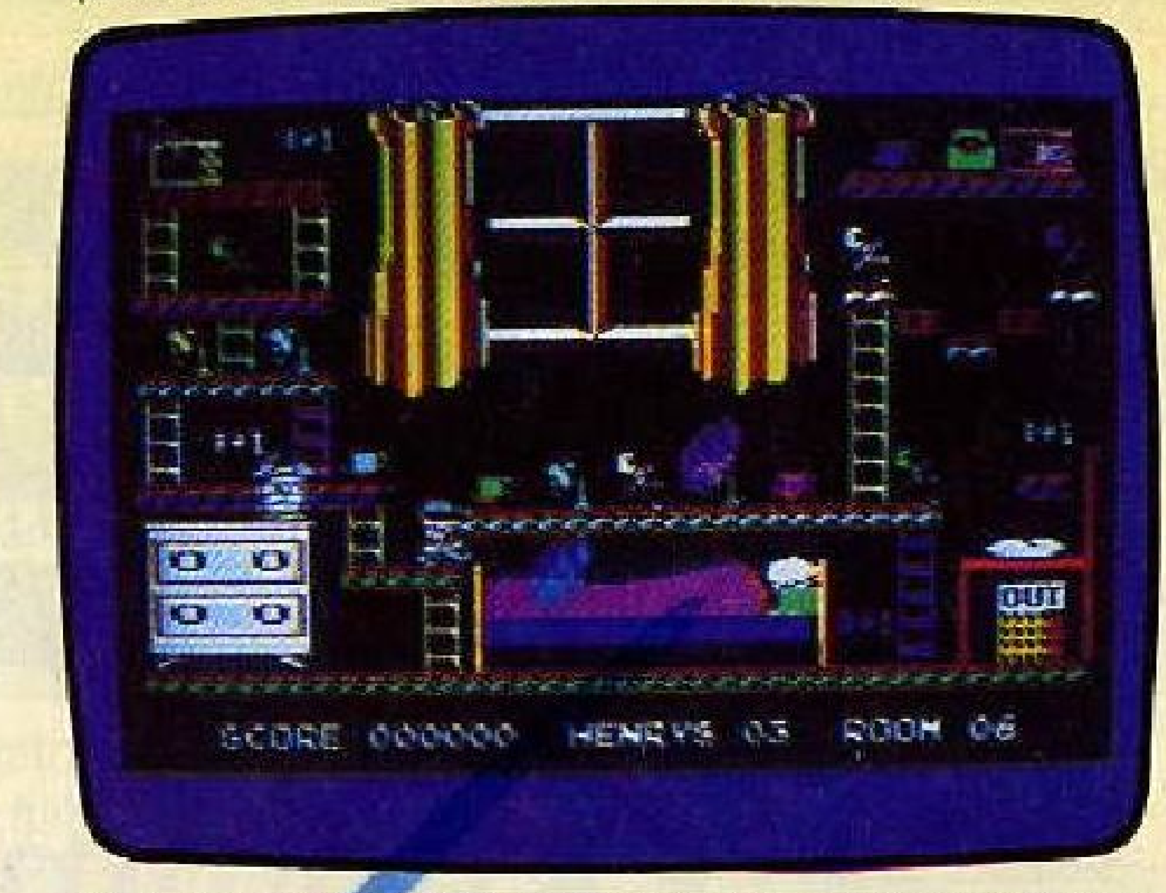
FORTY NINER : vous devez creuser des galeries pour récupérer les pépites d'or. Un graphisme étonnant pour cet appareil. (Cassette Software Farm/No Man's Land, pour *ZX 81 16 K*. Intérêt : ★★★★. Prix : A).



GEMSTONE WARRIOR : vous devez retrouver les cinq parties de la pierre précieuse magique et les ramener au temple pour sauver l'humanité. (Disquette S.S.I. Sivéa, pour *Apple II*.)Intérêt : ★★★★. Prix : F).



GOUPY : nostalgie, quand tu nous tiens ! Qu'il est difficile d'oublier ses premières amours. Pac-Man, tu es éternel. La version Exelvision est facile dans les premiers niveaux pour *EXL 100*. Intérêt : ★★★. Prix : D).



HENRY'S HOUSE : un jeu d'arcade captivant dont la variété des situations ne vous laissera pas le temps de souffler. (Cassette English Software/No Man's Land pour *C 64*. Intérêt : ★★★★. Prix : B).

CASSETTES

SURPRISES



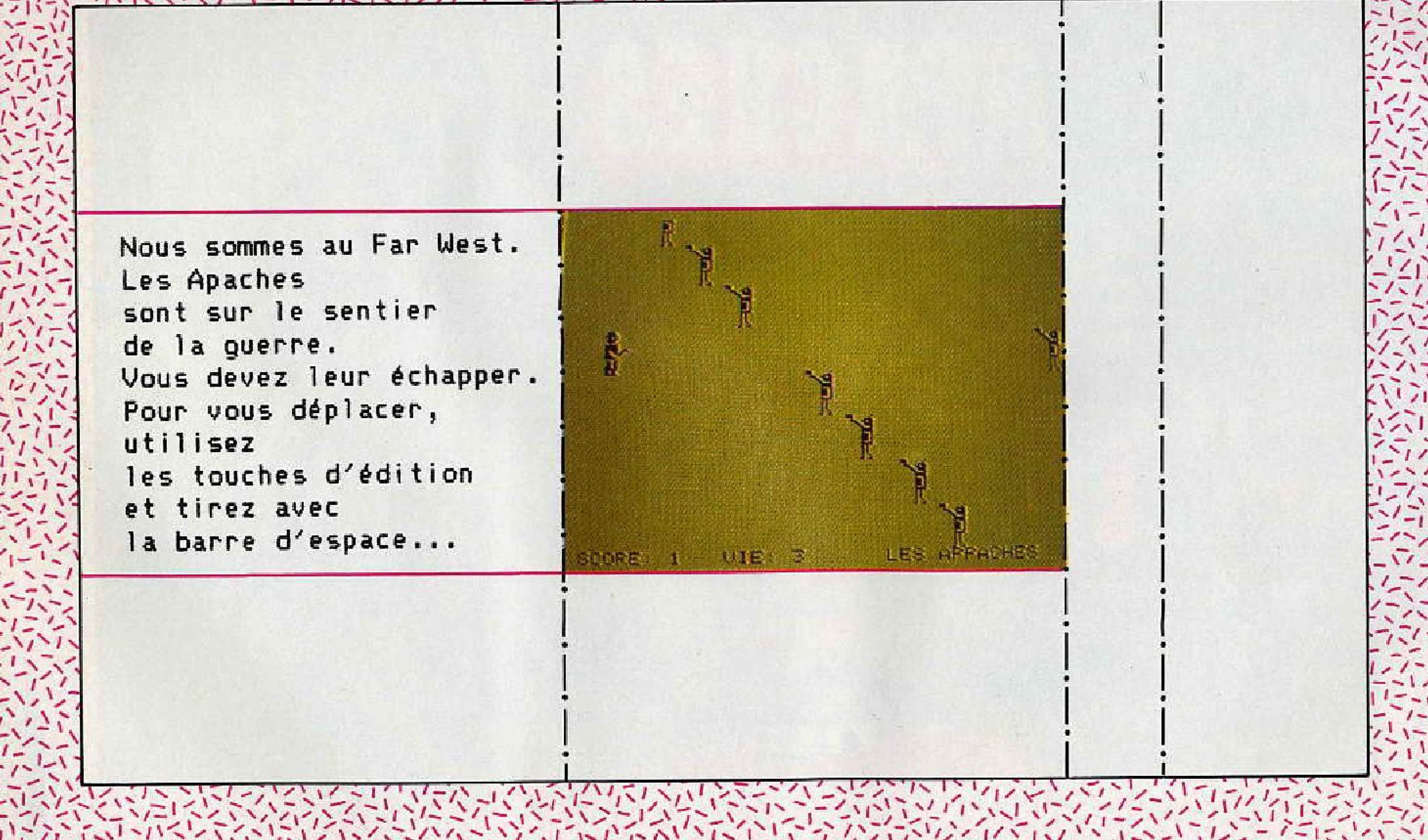
APACHES

ORIC 1/ATMOS

APACHES TILT

TILT

Vous etes enfermé
dans une étrange maison.
Arriverez-vous
à trouver le code secret
de la porte de sortie ?
Les touches de déplacement
sont les suivantes :
5 : gauche, 8 : droite,
6 : bas,
7 : haut, 0 : monter.



Nous sommes au Far West.
Les Apaches
sont sur le sentier
de la guerre.
Vous devez leur échapper.
Pour vous déplacer,
utilisez
les touches d'édition
et tirez avec
la barre d'espace...

SCRAMBLE!

**Ceinture bouclée, check-list terminé, vous effleurez une touche de votre ordinateur préféré.
Dans un rugissement d'enfer, votre jet s'arrache du sol.
Une sueur glacée mouille votre front. Encore un décollage réussi...
Avec angoisse, vous pensez déjà au retour. Le train d'atterrissage sortira-t-il ? Et les flaps !
Mais n'est pas pilote d'essai à Tilt qui veut.
Tous ceux qui vous ont précédé en témoigneraient, s'ils le pouvaient encore...
La piste approche ; c'est à vous de jouer.
Débranchez le pilotage automatique, reprenez les commandes
et ne vous inquiétez pas.
Pour la médaille à titre posthume, Tilt s'occupe de tout...**

Intercepteur Cobalt : on vient de vous confier l'un des plus beaux fleurons de l'aviation de notre pays. Vous allez pouvoir piloter le fabuleux chasseur « Cobalt », doté des derniers perfectionnements pour le repérage des ennemis et la chasse. Mais vos supérieurs ne sont pas inconscients. Avant de pouvoir embarquer sur le Cobalt, il faudra tout d'abord que vous fassiez vos preuves. Pour cela, vous allez prendre les commandes d'un avion-école, aux caractéristiques proches du Cobalt, mais doté de pompes à kérosène plus solides, de réacteurs résistants et de volets renforcés. En revanche, les pannes risquent d'être plus brutales et vous n'aurez pas les dispositifs de sécurité de l'avion de combat à votre disposition. En effet, les dispositifs, en relation avec la chasse, ne sont pas opérationnels et toutes les liaisons radios avec la tour de contrôle sont effectuées par le moniteur de vol.

Commencez par vous familiariser avec le tableau de bord et les commandes, en lisant et relisant le manuel de pilotage. Le décollage ne doit pas vous poser trop de problèmes, pour peu que vous suiviez la procédure habituelle : plein régime des moteurs, desserrer le frein, adopter une pente de montée de 10-20 degrés dès que votre vitesse atteint 300 km/h, rentrer le train d'atterrissage, et enfin rentrer les volets pour ne pas les fausser. Vous voici en vol. Après quelques brillantes évolutions, vous rentrez à la base. Guidez-vous sur la distance balise et descendez à une altitude inférieure à 3 000 mètres. Dès que vous êtes à moins de 25 kilomètres de la base, actionnez l'I.L.S. (Instrument Landing System), et alignez-vous sur la piste (c'est plus facile à dire qu'à faire et de nombreux passages vous seront sans doute nécessaires au début). Suivez les indications de l'I.L.S. et vous atterrirez après avoir sacrifié un nombre restreint d'appareils. Sortez le parachute de freinage, coupez les gaz et serrez le frein. Vous voilà de nouveau sur le plancher des vaches, sain et sauf (ou peu s'en faut). Il vous faut maintenant passer un examen théorique, destiné à contrôler vos connaissances. Ce n'est que lorsque vous aurez obtenu de bons résultats à cet examen que vous pourrez espérer voler, enfin, sur le chasseur Cobalt.

Votre mission est maintenant bien différente. Vous devez protéger la base des attaques ennemies. Le mieux est de patrouiller autour de la base, à une altitude de 20 000 mètres. Dès qu'un avion ennemi a été repéré, la base vous en informe et vous donne ses coordonnées. Vous pouvez commencer la chasse. Lorsque vous êtes à moins de 144 kilomètres de l'avion, vous pouvez l'apercevoir sur votre radar de chasse, mais, du même coup, les communications avec la tour de contrôle se trouvent interrompues. Les missiles dont vous disposez feront mouche à tous coups, pour peu que vous soyez à moins de 30 kilomètres de votre cible et que la différence d'altitude des deux avions n'excède pas 3 000 mètres. Mais votre ennemi ne reste pas inactif et une alarme sonore et lumineuse vous informe de l'arrivée imminente d'un missile ennemi. Pour l'éviter, il vous faut entamer un piqué désespéré et actionner le leurre (dispositif perturbant le système de recherche automatique des missiles). Après la destruction de l'ennemi, redressez votre avion et reprenez votre altitude de patrouille. Lorsque vous aurez abattu un nombre suffisant d'appareils adverses, la tour de contrôle vous donnera l'autorisation de rentrer à la base. Si vous n'avez pas encore votre content d'émotions fortes, il ne vous reste plus qu'à pénétrer dans la trop fameuse zone Delta. C'est une zone créée par un générateur spécial, porté par un avion ennemi. Dans cette zone les conditions atmosphériques sont très perturbées et la plupart de vos indicateurs de vol deviennent fous. Il vous faut faire preuve de beaucoup de courage et de perspicacité pour réussir à détecter et à détruire l'avion ennemi. Si tel est le cas, vous n'aurez plus qu'à rentrer à la base, tout auréolé d'une gloire bien méritée. Ce simulateur est bien conçu et le fait de voler uniquement aux instruments ne gêne pas le plaisir de la chasse. Seul regret, les commandes sont parfois un peu lentes à réagir, surtout dans la version pour *ZX 81*, où l'attente peut durer jusqu'à 15 secondes. Ce logiciel existe aussi pour *Oric 1/Atmos* et *MO 5*, sous le nom *Mission Delta*.

(Cassette Ere Informatique/No Man's Land, pour *Spectrum 48 K*, *ZX 81 32 K*, *Oric 1/Atmos* et *MO 5*.)

Super sabre : vous voici de nouveau aux commandes d'un chasseur très perfectionné : le « Super sabre ». Ici, point d'apprentissage. Vous êtes censé déjà savoir piloter un chasseur de combat. En effet, la documentation se résume à une simple liste des commandes, sans aucune explication complémentaire. C'est bien dommage, car il n'est pas du tout sûr que chaque acheteur de ce logiciel soit déjà un pilote averti ou ait essayé d'autres simulateurs de vol. Faible consolation, après chaque incident, le bilan de vol vous informe de ce qui n'allait pas. Il vous faut donc tâtonner, de nombreuses fois, avant de pouvoir réussir à décoller sans dommage. Rappelons ici la procédure habituelle : mettre le régime des moteurs à pleine puissance, sortir les volets, lâcher le frein et lorsque votre vitesse atteint 350 km/h, actionner le palonnier, pour une pente ascensionnelle pas trop importante. Ensuite, n'oubliez pas de rentrer votre train d'atterrissage et de ramener la position des volets à zéro. A ce propos le réglage des volets présente une anomalie. Ainsi, même à l'arrêt, si vous mettez trop de volets, le programme vous signale que vous avez dépassé la position limite et vous oblige à tout recommencer, alors que dans un véritable avion la position des volets a de l'importance uniquement lorsque l'avion est en mouvement. De plus, le réglage des volets pour le décollage est particulièrement pointu, alors que son indicateur de position est assez vague. Lorsque vous êtes enfin en vol, vous pouvez choisir le pilotage automatique ou le pilotage manuel. Choisissez le second et lancez-vous à la poursuite de l'avion espion que vous devez intercepter. Pour le repérer, vous disposez d'un radar de bord. Mettez le cap sur lui. Dès que vous l'apercevez de votre cockpit, envoyez-lui une salve de missiles, ou, s'il ne vous en reste plus, ▶

Intercepteur Cobalt



Intercepteur Cobalt



Super sabre

UN PEU DE CHANCE, BEAUCOUP D'HABILETÉ : SAUVÉ !

une rafale de mitrailleuse. Avec un peu de chance et beaucoup d'habileté, vous devez y parvenir. Durant cette poursuite à mort, n'oubliez pas de respecter les règles de pilotage, si vous ne voulez pas vous « crasher » prématurément. Il ne vous restera plus alors qu'à rentrer à la base pour recevoir des félicitations bien méritées. En dehors des points déjà précisés, ce simulateur est assez bien fait, mais le temps de réponse des commandes est un peu trop long. (Cassette Sprites pour *Spectrum 48 K.*)

Delta wing : toujours aux commandes d'un chasseur de combat, vous devez assumer une mission difficile. En effet, l'ordre du jour est de découvrir et de détruire les avions et les bases ennemis. Vous pouvez choisir la difficulté correspondant à votre maîtrise du pilotage : débutant, novice, pilote confirmé ou as de la chasse. A chaque niveau, vous choisirez encore le nombre de bases et d'avions à détruire. Le pilotage de ce chasseur ne devrait pas vous poser trop de problèmes car il est un peu simplifié. Ainsi pour décoller, il suffit de mettre les gaz et d'attendre que la vitsse soit suffisante : 83 knots, avec les volets sortis, ou 89 knots, sans les volets. Une fois en vol, rentrez le train d'atterrissage, et rétablissez l'assiette de votre avion. Réduisez aussi la puissance de vos moteurs, car le ravitaillement en vol n'est pas prévu et il serait dommage de vous trouver à court de carburant au moment critique. En appuyant sur « M », vous verrez la carte de la région se dessiner. Elle vous indiquera la position des bases amies et ennemies, ainsi que des avions adverses. Commencez par détruire les avions, de manière à éviter qu'ils ne profitent de votre absence pour détruire vos bases. Pour cela, mettez le cap sur le plus proche. Votre indicateur de position verticale vous renseignera sur sa hauteur par rapport à la vôtre. Lorsque vous serez arrivé à son niveau, grâce aux indications de l'indicateur de position verticale et de votre radar, centrez-le dans votre mire de tir et lâchez une salve de mitrailleuse. Il n'est guère facile d'en venir à bout en haute altitude d'autant qu'il faut que sept projectiles fassent mouche pour l'endommager sérieusement.

Après avoir décimé les avions ennemis, il ne vous reste plus qu'à détruire leurs bases. Pour cela, il suffit de les survoler et de larguer votre bombe au bon moment (attention, vous ne disposez que d'une bombe par base à détruire). Si votre avion est trop endommagé ou si vous n'avez plus assez de munitions, ou de bombes, pour finir votre mission, il vous faudra atterrir près de l'une de vos bases. Pour cela, vous devrez avoir une vitesse verticale inférieure à 15 pieds/seconde, sortir les volets et le train d'atterrissage, descendre avec une pente de moins de 22 degrés et enfin avoir une vitesse aux alentours de 100 knots. Ce n'est finalement pas si difficile, car ici, vous n'avez pas à vous aligner sur la piste. Les réparations et le ravitaillement se feront automatiquement, pour peu que vous soyez à moins d'un quart de mille de la base. Vous n'aurez plus alors, qu'à redécoller pour terminer votre mission, et rentrer à la base, prendre un peu de repos bien mérité. Ce jeu peut éventuellement se jouer à deux avec deux *Spectrum* en réseau. En conclusion, ce simulateur de vol un peu simplifié est intéressant car il se double d'un jeu de stratégie et de réflexes. Les commandes répondent très vite et les graphismes sont agréables. (Cassette Sparks/No Man's Land, pour *Spectrum 48 K.*)

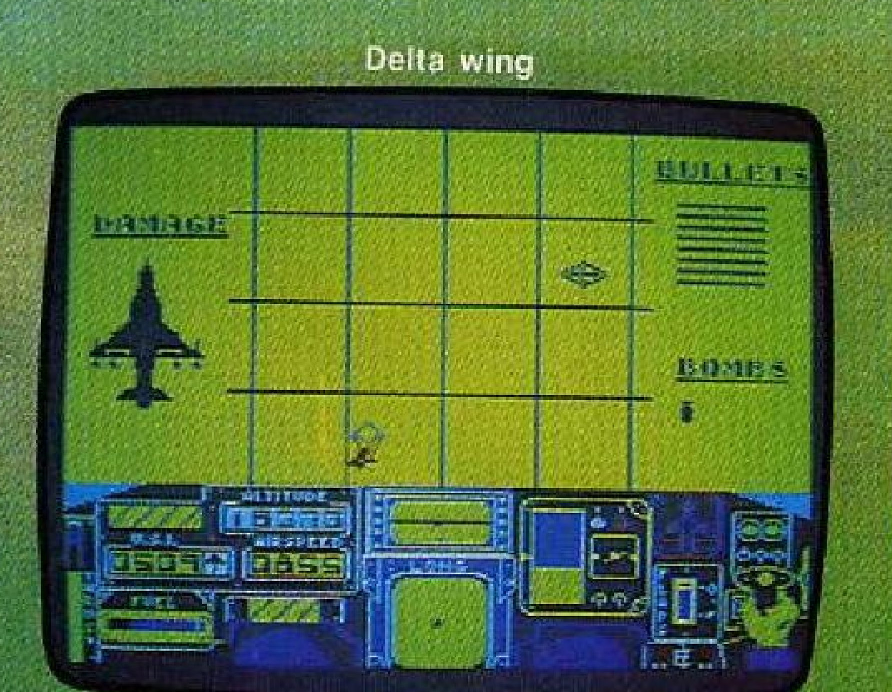
Nightflite II : avec *Nightflite II*, vous pilotez un petit avion de tourisme, monomoteur et de puissance réduite. Plusieurs options vous sont proposées : décollage, vol en altitude, approche finale et atterrissage. De plus un mode « démonstration » vous permet d'observer l'avion en vol et à terre. Il s'agit ici d'un véritable simulateur de vol, avec tous les différents paramètres à contrôler. De plus, vous volez de nuit, c'est-à-dire que vous ne pouvez vous fier qu'aux instruments, excepté au moment de l'atterrissage, où les balises de la piste deviennent visibles. Après avoir décollé, en suivant les instructions maintenant bien connues, vous pouvez vous essayer à différentes acrobaties, en prenant garde, cependant, à ne pas dépasser les capacités de l'appareil, et à suivre les règles classiques de pilotage. Lorsque vous aurez suffisamment éprouvé vos qualités de pilote, il faudra songer à atterrir.

Vous devez tout d'abord vous rapprocher de l'une des pistes d'atterrissage. Pour vous guider, vous disposez de l'A.D.F. (Automatic Direction Finger), qui vous donne votre direction relative par rapport à la balise de la piste. Ce dispositif est insuffisant pour vous permettre de vous centrer facilement sur la piste, et peut être mis en défaut, en cas de fort vent latéral. Aussi, avez-vous la possibilité d'utiliser l'un des deux systèmes d'aide à la navigation aérienne : l'I.L.S., pour l'atterrissage et le V.O.R. (VHF Omni-directional Range), assez précis pour vous guider jusqu'à la piste. Pour atterrir au mieux, votre vitesse de descente doit se situer vers 150 pieds/mn. Suivez les indications de l'I.L.S., pour maintenir un bon angle de descente, et un bon centrage. N'oubliez pas de sortir le train d'atterrissage et les volets, sinon le crash est assuré. Au dernier moment, redressez un peu le nez de l'appareil, et dès que les roues auront touché le sol, réduisez au maximum la puissance des moteurs et serrez le frein. Ce simulateur de vol est assez bien fait et les commandes réagissent rapidement, mais les graphismes sont un peu sommaires. (Cassette Hewson Consultants pour *Spectrum 16 K.*)

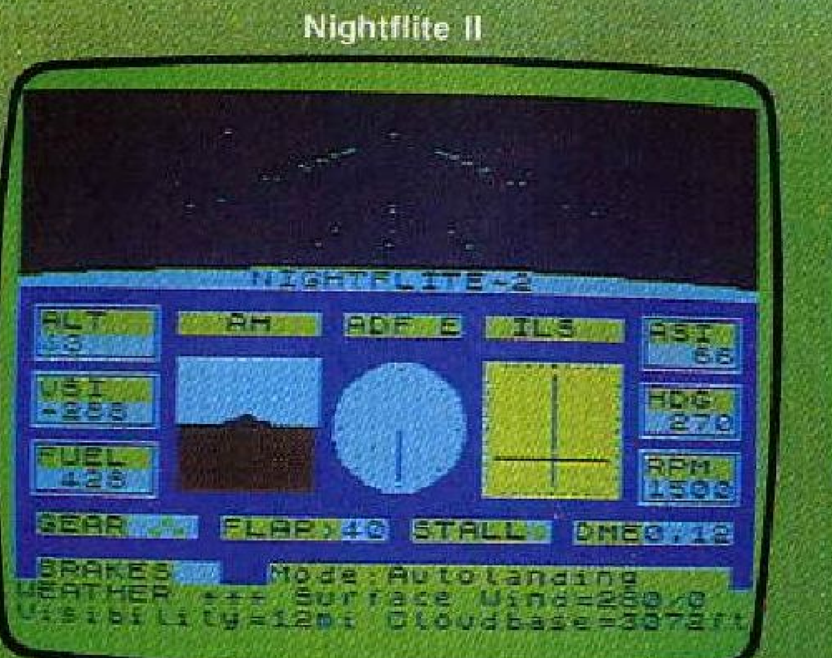
Flight simulation : pas trop fatigué par les vols précédents ! Parfait. Vous allez maintenant prendre les commandes d'un petit avion de tourisme monomoteur. Trois options vous sont proposées au début : décollage, avion déjà en vol ou approche pour l'atterrissage, avec, pour chacune, la possibilité d'inclure les effets du vent (pour pilote averti uniquement). Le décollage ne devrait plus vous poser de problèmes particuliers, si vous avez suivi nos cours assidument. Vous pouvez même vous dispenser de sortir les volets, car l'appareil bénéficie d'une portance élevée. Une fois en vol, n'oubliez cependant pas de rentrer le train d'atterrissage et éventuellement les volets. Montez à une altitude suffisante et une fois que vous possédez bien le contrôle de l'avion, essayez-vous à différentes manœuvres plus difficiles, comme le looping, la ▸



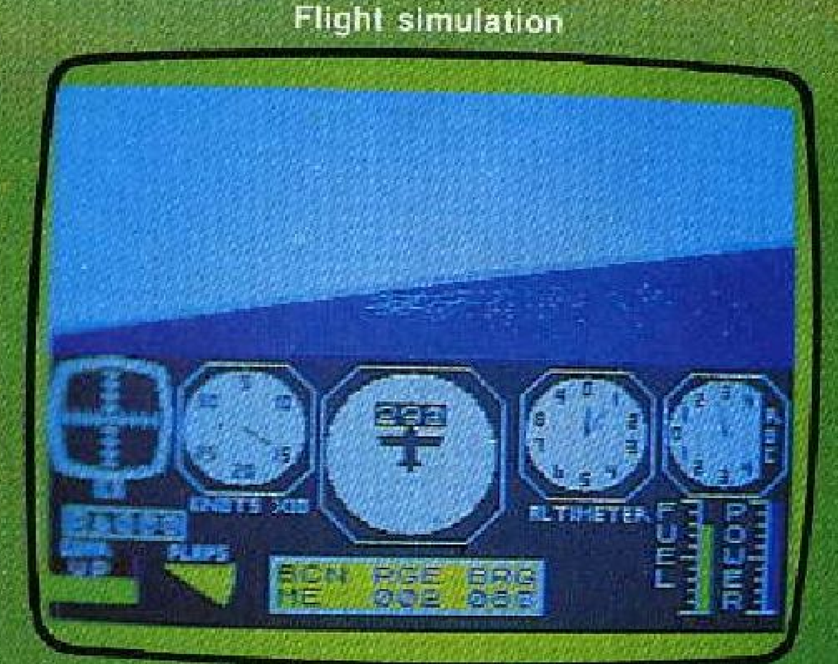
Delta wing



Nightflite II



Flight simulation


LOOPING, VOL SUR LE DOS, PIQUÉ, CHANDELLE, GARE AU CRASH...

figure en « S » ou le vol sur le dos (n'ayez aucune crainte, le sang ne vous montera pas à la tête). Vous naviguez dans un monde assez restreint qui ne comprend que deux aéroports. Le premier, celui d'où vous avez décollé, est doté d'une longue piste autorisant un atterrissage, relativement facile pour un petit avion de tourisme comme le vôtre. Le second, en revanche, est spécifiquement réservé aux avions de tourisme et de ce fait, la piste est juste assez longue. Ne tentez donc l'atterrissage sur le second aéroport que lorsque vous aurez acquis une maîtrise suffisante. Pour vous guider vers la piste et vous centrer, vous disposez d'une carte de la région et d'un indicateur, qui vous fournit votre cap par rapport à la balise de l'aéroport choisi. Lorsque vous êtes à distance réduite de la piste, l'I.L.S. se met en marche automatiquement et vous n'avez plus qu'à suivre ses indications pour atterrir sans trop de problèmes. Ce simulateur de vol est assez bien fait, mais il souffre de deux défauts. Tout d'abord, certaines commandes sont un peu longues à réagir. Ensuite, l'horizon artificiel n'est pas représenté. Certes, on peut s'aider en regardant par le cockpit, tant que l'on vole à l'horizontale, mais si l'on effectue un piqué ou une chandelle, plus rien ne vient rappeler la position de l'avion. (Cassette Psion pour *Spectrum 48 K*.)

Fighter pilot : vous voici de nouveau aux commandes d'un splendide chasseur de combat, l'Aigle F 15. C'est un avion aux performances tout à fait impressionnantes : vitesse maximale : 2 666 km/h ; plafond de vol : 21 666 mètres. Au début, cinq options vous sont proposées : pratique de l'atterrissage, du décollage et du vol normal, atterrissage sans visibilité, pratique du combat aérien et enfin, combat aérien, avec, pour chacune, quatre niveaux de difficulté. Commencez par vous familiariser avec le pilotage classique en choisissant la seconde option. Le décollage peut s'effectuer sans problème, même sans sortir les volets, car la puissance des moteurs est impressionnante. En vol, vous vous rendrez compte que l'avion répond particulièrement bien et rien ne vous empêchera d'essayer chandelles, loopings et vols sur le dos. Le mode « apprentissage » de l'atterrissage vous place à une altitude de 1 700 pieds, aligné sur la piste et à 6 milles de celle-ci. Vous n'avez plus qu'à contrôler poussée des réacteurs et ailerons de profondeur en vous guidant sur l'I.L.S. Lorsque vous serez assez familiarisé avec la pratique de l'atterrissage, essayez de vous poser sur l'une des quatre pistes disponibles. Vous disposez, pour guider votre alignement, d'une carte de la région (avec votre position actuelle) et d'un compas, qui vous renseigne sur la distance à la balise et son orientation relative par rapport à la vôtre. Une fois aligné, vous n'avez plus qu'à suivre la procédure d'atterrissage maintenant bien connue. Dans le mode « pratique de combat », vous vous retrouvez à 2 milles en arrière de l'avion à abattre et à la même altitude que lui. Activez le mode « combat » et l'ordinateur de vol, qui vous permet de repérer l'avion et de vous diriger vers lui. Dès que celui-ci est visible de votre cockpit, centrez-le sur votre mire de tir et envoyez-lui une rafale de mitrailleuse. Pour avoir le temps de l'ajuster, il faut que votre vitesse ne soit, à ce moment, pas trop supérieure à celle de l'avion ennemi (550 knots), sinon, vous ne faîtes que l'apercevoir. Vous êtes désormais aguerri à toutes les techniques de vol et de combat. Parfait. Vous pouvez maintenant choisir l'option « combat aérien ». Votre mission est de défendre vos quatre bases, Tango, Base, Delta et Zulu de l'attaque des avions ennemis. Vous décollez de la piste Base. Localisez les avions ennemis grâce au radar, et à l'ordinateur de vol, et orientez-vous pour intercepter votre cible. Le contact visuel a lieu lorsque vous êtes à moins d'un mille de l'avion, avec une différence d'altitude n'excédant pas 5 000 pieds. Méfiez-vous car l'avion poursuivi va tenter aussi de vous tirer dessus et votre chasseur ne peut supporter que quatre coups au but. Il est heureusement possible d'interrompre le combat et de vous enfuir. Certes, cela n'est pas très glorieux mais une bonne retraite ne vaut-elle pas mieux qu'une mauvaise attaque ? Ce logiciel est l'un des meilleurs testés sur *Spectrum*. Il est complet, performant, les commandes réagissent rapidement et la représentation de la vue au travers du cockpit ajoute encore à l'impression de réalité de la simulation. Un must. (Cassette Digital Integration, V.T.R., pour *Spectrum 48 K*.)

Space shuttle : bravo, votre réputation de pilote émérite a franchi les mers et la N.A.S.A. vient de vous proposer de mener à bien la cent unième sortie de la navette spatiale. Mais vous allez rapidement vous rendre compte que c'est une chose de piloter un chasseur de combat, et une autre, bien différente, de réussir à contrôler la navette. Heureusement, vous disposez d'un ordinateur de bord très complet, qui vous donnera les indications utiles. Trois options vous sont proposées au début : démonstration, mode assisté (où votre provision de carburant est inépuisable, et où l'ordinateur pourra compenser certaines de vos erreurs) et enfin simulation complète : la plus difficile. Commencez par assister à la démonstration pour reconnaître les différentes phases que vous aurez à exécuter. Une fois que vous serez mieux familiarisé avec le vol spatial, bouclez votre ceinture et en avant pour la grande aventure. Vérifiez tout d'abord que les moteurs sont coupés, la porte fermée et les volets ouverts. Vous pouvez maintenant activer le compte à rebours. Lorsque vous arrivez à – 15, mettez en route le moteur principal et à – 4, augmentez la poussée du moteur, en suivant les indications de l'ordinateur. Vous devez maintenant contrôler la trajectoire de la navette en vous guidant sur la trajectoire théorique fournie par l'ordinateur de bord. Lorsque vous parvenez à 205 milles marins, coupez les moteurs. Il faut maintenant stabiliser votre orbite. Pour cela, activez les moteurs auxiliaires et inclinez le nez de la navette de 28 degrés. Une fois cette opération terminée, coupez les moteurs et ouvrez les portes du compartiment d'amarrage. Tout est prêt pour le rendez-vous avec le satellite. Mais comme ce n'est pas lui qui risque de vous rejoindre, vous allez devoir manœuvrer la navette. Pour cela, vous disposez de deux systèmes : l'O.M.S. (Orbital Maneuvering System), pour les distances importantes, et le R.C.S. (Reaction Control System), pour les ajustements plus fins. Grâce à eux, vous devez modifier vos coordonnées pour les faire coïncider avec celles du satellite, et cela pendant plus de deux secondes, pour que la liaison puisse avoir lieu. Voilà, vous avez réussi et ce n'était pas une mince affaire lorsque l'on pense que vous voliez à Mach 24 et cela à 210 milles de la Terre. Mais le plus dur reste encore à faire. Il vous faut, tout d'abord, sortir de l'orbite où vous êtes, en orientant la navette à l'aide du R.C.S. et en décélérant par l'action des moteurs O.M.S. Pour rentrer dans l'atmosphère, sans surchauffer l'appareil, vous devez adopter un angle de pénétration de 24 degrés et, bien sûr, fermer les portes du compartiment d'amarrage. Après, ▶



Fighter pilot

Space shuttle

EN AVION, TOMBER EN PANNE SÈCHE, C'EST TOMBER DE HAUT...



Flight Simulator II

vous n'avez plus qu'à respecter la trajectoire fournie par l'ordinateur de bord. Dès que vous apercevez les montagnes, virez à droite et alignez-vous sur la piste, en vous aidant des radars. Vous pouvez, avec beaucoup de maîtrise, vous poser sans trop de dommages, en suivant une procédure proche de l'atterrissage normal. Si tout se passe bien, l'ordinateur analyse vos performances (en particulier votre consommation) et peut-être serez-vous promu au grade de commandant ? Ce simulateur semble très proche de la réalité (il a été réalisé avec le concours de la N.A.S.A.), mais ma pratique du pilotage d'une navette spatiale est trop restreinte pour en dégager une opinion définitive ! Les graphismes sont corrects et les commandes répondent quasi instantanément. Un très bon programme. (Cassette et disquette Activision/Run Informatique pour *Spectrum 48 K* et *Commodore 64*.)

Flight Simulator II : revenons maintenant à des appareils plus classiques. Vous allez prendre les commandes d'un avion de tourisme, le Piper PA 28 181 Archer II, petit monomoteur à hélice, doté d'un train d'atterrissage non rétractable et d'une vitesse maximum en vol de 240 km/h. Cela doit vous sembler bien faible, en comparaison des autres appareils, mais vous verrez que vous aurez votre content d'émotions. Au départ, le programme sélectionne le vol le plus facile : le temps est beau, sans vent. L'altimètre et le gyroscope sont étalonnés. Les moteurs sont déjà en marche. L'ordinateur se charge de coordonner les commandes lors des virages. Enfin, le mélange du carburant, et sa répartition dans les deux réservoirs, sont assurés automatiquement. Le décollage ne vous pose aucun problème sérieux, car l'appareil bénéficie d'une portance élevée et il ne vous est même pas nécessaire de sortir les volets. Une fois votre altitude de croisière atteinte, stabilisez l'appareil. Vous pouvez alors continuer tranquillement votre promenade ou vous essayer à différentes manœuvres plus périlleuses, sans perdre de vue que la puissance de votre avion est limitée. Lorsque vous désirez rentrer à la base, guidez-vous sur les informations du radar pour vous aligner sur la piste et il ne vous reste plus qu'à suivre la procédure classique d'atterrissage. Vous pouvez maintenant vous envoler pour des trajets plus importants. Vous évoluez dans un monde comprenant les Etats-Unis, le Canada, le Mexique et les Caraïbes. Quatre-vingts aéroports sont dispersés sur ce vaste territoire, leur représentation étant parfaitement exacte. Choisissez un aéroport, pas trop éloigné pour ne pas tomber à court d'essence, et notez sa direction et la fréquence radio de sa balise. Vous pouvez piloter à vue et vous fier à votre gyroscope et à votre radar, mais il est temps d'expérimenter les systèmes d'aide à la navigation dont vous disposez. Le plus précis est le V.O.R. Une fois le récepteur radio calé sur la bonne fréquence et le secteur O.B.S. ajusté sur la radiale voulue, vous n'avez plus qu'à maintenir le curseur centré pour arriver sans encombre à l'aéroport. L'A.D.F. est moins précis et peut vous amener à effectuer de multiples spirales autour de l'aéroport en cas de fort vent latéral. Si vous trouvez que le pilotage est désormais devenu pour vous chose aisée, c'est le moment de passer à un niveau plus difficile.

Ainsi, vous pouvez voler sans assistance. Vous mettez vous-même les moteurs en marche, à l'aide des magnétos, réglez le mélange de carburant (vous devez vous occuper de sa répartition dans les deux réservoirs d'aile), réétalonnez régulièrement le gyroscope et surtout coordonnez les commandes des ailerons et du gouvernail pour maintenir l'axe de l'avion parallèle à celui du vol pendant les virages.

Si ce n'est pas encore assez compliqué, choisissez donc de voler en pleine nuit ou par mauvais temps : les sensations sont garanties. Lorsque vous serez à même de contrôler votre avion dans les pires conditions, laissez-vous donc tenter par un petit combat aérien. Votre avion va être équipé d'une mitrailleuse et de cinq bombes. Les ennemis ont envahi la zone ouest de la rivière et y ont établi deux bases aériennes, ainsi que des réservoirs de carburant et des usines. Vous devez bombarder les réservoirs et les usines, en dépit des six avions adverses qui les protègent. Guidez-vous sur les indications de votre radar pour les repérer et essayez ensuite de les aligner dans votre mire et de tirer une rafale avant qu'ils n'en fassent autant. Vous vous apercevrez rapidement que c'est loin d'être facile. Ce simulateur de vol est le meilleur que nous ayons testé. La réaction ultra rapide des commandes, la représentation en trois dimensions du décor, vu de votre cockpit, alliée à une rapide succession des images et les possibilités, quasi inépuisables, font de ce logiciel un « must » que l'on ne peut que chaudement recommander à tous les possesseurs d'un *Apple* ou d'un *Commodore 64*. (Disquette Sub Logic/Sivéa pour *Apple II* et *Commodore 64*.)

Rendez-vous

Rendez-vous : décidément, vous ne parviendrez pas à vous reposer. La N.A.S.A. est sur le point de présider au lancement d'une nouvelle navette et vous avez été appelé pour mener à bien les opérations. Vous devez tout d'abord réussir à vous mettre en orbite, à une altitude au moins égale à 191 km et à une vitesse horizontale de 7 800 m/s pour échapper à l'attraction terrestre. Contrôlez l'inclinaison de la navette et surveillez votre trajectoire pour y parvenir, si possible sans avoir recours à votre réacteur (vous en aurez besoin pour les phases suivantes). Une fois en orbite, votre objectif est de rejoindre la station spatiale. Pour cela, vous devez modifier progressivement votre orbite de manière à ce que la vôtre, et celle de la station, se croisent au moment voulu. Votre but doit être maintenant d'amener la navette à moins de 2 km de la station et de ne pas vous déplacer à plus de 20 m/s dans une quelconque direction. Vous devez donc ajuster la poussée des différents moteurs pour y parvenir, en vous basant sur les indications du radar et des compteurs de vitesse. Attention, si vous calculez mal votre coup, rien ne vous empêchera de venir percuter la station et de terminer brutalement votre mission... La phase la plus délicate va commencer. Vous devez entrer dans le quai d'arrimage. Pour cela, il vous faut manœuvrer de manière à vous trouver face à l'ouverture, pénétrer dans le corridor de garage et vous aligner. Lorsque l'arrimage réussit, votre score s'affiche, fonction du temps écoulé, de l'énergie utilisée et de votre habileté à piloter. Ce logiciel relativement intéressant est desservi par des graphismes médiocres. (Disquette Computerre pour *Apple II*.)

Blue Max : vous êtes « Blue Max », le célèbre pilote de combat. Vous devez affronter les forces de l'Axe du Pouvoir. Commencez par faire décoller votre avion. Pour cela, rien de plus facile. Il suffit en effet de mettre vos moteurs en route et dès que votre vitesse atteint 100 milles/h, d'actionner le palonnier pour monter (il s'agit ici d'une simulation de vol simplifiée). Votre mission est de détruire la quasi-totalité des installations et des véhicules de l'ennemi. Pour cela, vous disposez de mitrailleuses et de trente bombes. Vous ne pouvez toucher les avions ennemis que si vous volez à la même altitude qu'eux (indicateur bleu). Si vous désirez utiliser vos mitrailleuses pour envoyer quelques rafales meurtrières au sol, il faut voler à très basse altitude. Attention, si vous descendez un peu trop, votre avion risque de décrocher. Pour réussir vos bombardements, guidez-vous sur l'ombre de votre avion projetée au sol. Il faut, bien sûr, tenir compte de votre vitesse et larguer la bombe un peu avant d'atteindre l'objectif. Ne bombardez que si vous êtes à une altitude suffisante. En effet, vous perdez de l'altitude au moment du bombardement et si vous êtes trop bas, vous percutez le sol. Si vous êtes touché par la D.C.A. ou par un avion adverse, un indicateur vous donne la nature de l'avarie (réservoir percé, manœuvrabilité diminuée, problèmes dans le largage des bombes ou l'action des mitrailleuses). Fort heureusement pour vous, il est tout à fait possible de vous poser sur un aéroport ami, de faire réparer les avaries et refaire le plein de carburant et de munitions. Prenez garde cependant à atterrir au tout début de la piste, car dans le cas contraire, vous n'auriez plus assez de distance pour atteindre une vitesse suffisante et décoller. Ce simulateur de vol simplifié est servi par des graphismes de très bonne qualité et le jeu est assez varié. (Cassette Ocean/Coconut, pour *Spectrum 48 K*.)

Blue Max

Raid over Moscow : vous dirigez les forces aériennes des Etats-Unis et votre mission consiste à effectuer un raid de représailles sur Moscou. Vous devez tout d'abord réussir à faire sortir tous les avions de l'escadrille, du hangar où ils sont parqués. Dès qu'un pilote monte à bord, l'avion commence à avancer. Ne tentez pas de vous diriger directement vers la porte de sortie. La poussée initiale résiduelle vous ferait avancer en crabe, et vous auriez toutes les chances, si l'on peut dire, de vous écraser sur l'un des murs du hangar. Commencez plutôt par virer de 180 degré et donnez un peu de gaz pour compenser la poussée de départ. Puis alignez-vous face à la porte de sortie et prenez un peu d'altitude. Vous pouvez désormais commander l'ouverture de la porte et sortir. Ne vous attardez pas trop car la porte ne restera pas ouverte très longtemps. Lorsque vous aurez fait décoller tous les avions, dirigez-vous vers le lieu d'atterrissage des forces soviétiques. Vous devez détruire les installations et les tanks de l'ennemi. Méfiez-vous des missiles qui vous poursuivent et que vous ne pouvez éviter qu'en volant à très basse altitude. Il vous faut maintenant anéantir les silos de missiles. Pour cela, vous devez atteindre le point ▶

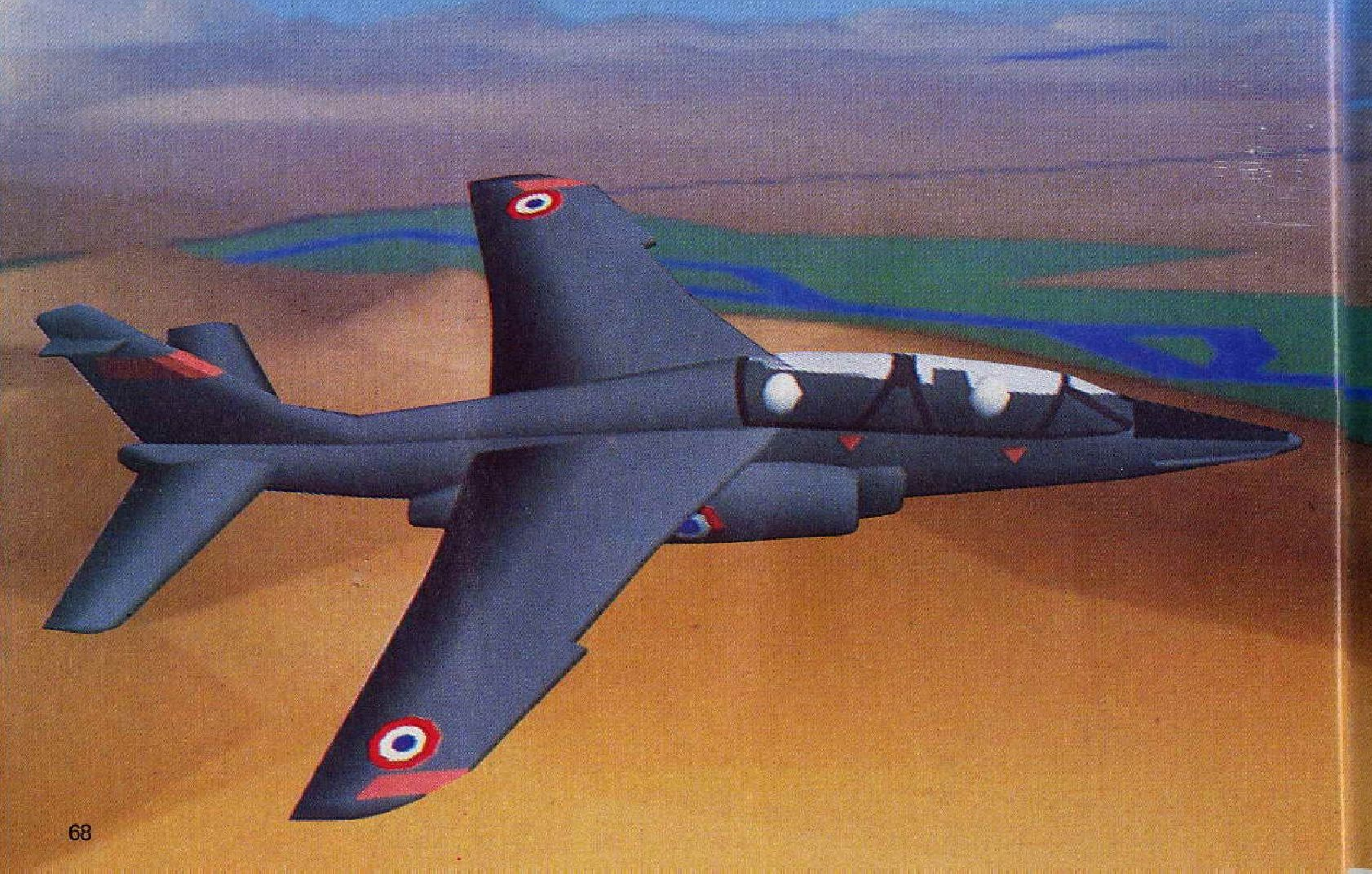
Raid over Moscow



DES MISSILES A GUIDAGE RADAR ET INFRAROUGE, HELP !

névralgique du silo, tout en évitant les attaques des avions et les rockettes.
Vous voici maintenant face au centre de contrôle. Il est défendu par des soldats postés sur les côtés et par des tanks. Vous devez vous débarrasser d'eux et tirer aussi sur les tours de garde et les portes, l'une d'entre-elles constituant l'entrée du réacteur nucléaire principal.
A l'intérieur de celui-ci, un robot contrôle, en permanence, la température des différentes parties du réacteur, pour éviter un emballement.
Dès qu'il vous apercevra, il commencera à vous tirer dessus. De plus, il dispose d'un bouclier frontal invulnérable aux projectiles.
La seule manière de le détruire est de faire ricocher une grenade sur le mur, qui vient alors toucher le robot par derrière. Lorsque le dernier robot est détruit, regagnez vite votre avion avant l'explosion finale. Ce logiciel n'est pas, en fait, un véritable simulateur de vol mais le décollage des avions n'en est pas plus facile pour autant.
Les tableaux sont assez variés et vous aurez sans doute bien des problèmes avant de parvenir au bout de votre mission.
(Disquette Access pour *Commodore 64*.)

Flight Path 737 : vous êtes devenu maître dans le pilotage des avions de tourisme et des chasseurs. Mais sauriez-vous piloter ces avions lourds et peu maniables que sont les gros avions de ligne ?
Au début du jeu, six niveaux vous sont proposés en fonction de votre habileté au pilotage. Dans chaque scénario, vous devez décoller, survoler les montagnes avoisinantes et réussir à atterrir sur la piste de l'aéroport suivant. Dans les niveaux les plus élevés, vous avez aussi à faire face à des pannes de moteurs et à de forts vents latéraux.
Avant de décoller, il faut tout d'abord aligner l'axe de l'avion avec celui de la piste en roulant à faible vitesse. Ensuite sortir les volets. Ils sont indispensables pour faire décoller de gros avions comme celui-ci. Vous êtes maintenant prêt pour le décollage. Augmentez rapidement votre vitesse et dès que celle-ci atteint 180 knots, tirez à vous le palonnier et vous quittez la piste. Maintenez votre vitesse entre 180 et 200 knots et rentrez les volets au plus vite. En effet, s'ils étaient maintenus sortis à la vitesse de 200 knots, vous les endommageriez. Augmentez encore la pente ascensionnelle de l'avion, tout en augmentant aussi sa vitesse. Dès que vous atteignez 300 pieds, rentrez le train d'atterrissage car il ne ferait que vous ralentir et pourrait même être endommagé si vous voliez trop vite. Lorsque votre altitude devient supérieure à celle des montagnes, ramenez votre avion à un vol horizontal. Pendant que vous les survolez, modifiez votre direction pour la faire coïncider avec celle de la piste d'atterrissage. Dès que votre indicateur vous annonce que vous n'êtes plus qu'à 25 milles de la piste, vous pouvez entamer la descente. Lorsque vous parvenez à dix milles de la piste, un voyant lumineux vous indique si votre altitude est correcte. Au-dessous de 300 pieds, vous devez sortir les volets et le train d'atterrissage, tout en continuant à respecter les impératifs de vitesse. Pour atterrir, vous devez maintenir votre avion entre 160 et 170 knots.
Dès que la piste se présente amenez votre appareil au sol et faites rapidement diminuer votre vitesse.
Le compte rendu de vos erreurs vous est donné à l'arrivée.
Ce simulateur un peu simplifié est peu passionnant et la nécessité du contrôle quasi permanent de la vitesse est vite lassante.
(Cassette Anirog Software/Run Informatique pour *Vic 20, Commodore 64* et *MSX*.)



F 15 Strike Eagle : vous allez prendre les commandes d'un redoutable chasseur de combat, le F 15, pour plusieurs missions, toutes très dangereuses. Cet avion monoplace, bi-réacteurs, peut atteindre Mach 2,5 et voler à une altitude de 62 000 pieds. Il est armé de canons, de missiles et de bombes. Quatre niveaux sont disponibles pour vous permettre d'ajuster la difficulté à votre maîtrise du pilotage.
Vous devez mener à bien sept missions différentes, de difficulté croissante.
Pour chacune d'entre elles, vous avez à détruire toutes les cibles et à retourner atterrir à votre base. Il vous est néanmoins possible de revenir à la base prématurément pour refaire le plein de carburant, réparer les dégats causés à votre avion ou refaire provision de munitions. Dans cette simulation, vous n'avez pas besoin de décoller ! En effet, au début de chaque mission, vous vous retrouvez déjà en plein vol, à une altitude moyenne, et vos canons armés pour un éventuel combat aérien. Consultez la carte de la région et établissez un plan de vol. Une fois ce dernier choisi, placez le curseur de navigation sur l'objectif désiré. Maintenez une altitude de vol de 36 000 pieds pour une meilleure efficacité, mais vous pouvez éventuellement voler beaucoup plus haut, pour éviter les missiles sol-air et les avions moins performants, ou au contraire voler très bas, pour échapper à la détection des radars ennemis. Durant le vol, vous avez à parer aux attaques des missiles à guidage radar ou infra-rouge, ainsi qu'à de nombreux avions de combat. Pour les missiles, commencez par déterminer de quel type ils sont. Contre les missiles à guidage infra rouge, vous pouvez tenter de vous retourner contre eux. Utilisez le leurre (attention, il n'est pas infaillible), ou en dernier recours, guidez-vous sur le radar courte portée et tentez de leur échapper en effectuant un virage serré à grande vitesse. Pour les missiles à guidage radar, suivez leur progression sur votre radar et dès qu'ils sont à portée, actionnez le dispositif les faisant exploser en vol. Pour les avions, le mieux est de les poursuivre et de les abattre avant qu'ils ne fassent de même. Une fois parvenu au dessus de l'objectif de départ, vous devez le bombarder à une altitude de 2 000 pieds. N'oubliez pas de remonter immédiatement, pour échapper à la défense anti-aérienne. Ce simulateur, bien qu'incomplet, est très intéressant et les missions proposées sont variées et difficiles. Les commandes réagissent très vite et le graphisme est de bonne qualité.
(Cassette Microprose Software/Run Informatique, pour *Commodore 64*.)

Solo Flight : vous prenez les commandes d'un petit avion de tourisme monomoteur à hélice. Différentes options vous sont proposées au début : niveau du pilote, temps clair ou nuageux, vents plus ou moins importants, vol aux instruments (quand les nuages sont vraiment très bas), et pratique de l'atterrissage. De plus, vous pouvez choisir de voler dans les états du Kansas, de Washington et de l'Orégon ou du Colorado. Au début, sélectionnez le mode le plus facile, pour vous familiariser avec la conduite de cet avion. La représentation à l'écran est un peu particulière. En effet, la moitié inférieure de l'écran vous révèle les différents instruments et cadrans nécessaires pour le vol, tandis que la moitié supérieure montre votre avion dans son contexte, comme s'il était filmé par un autre avion, derrière lui. C'est un peu inhabituel, mais qu'importe car le résultat est tout à fait probant. Le décollage ne doit pas vous poser trop de problème. Conduisez l'avion ▶

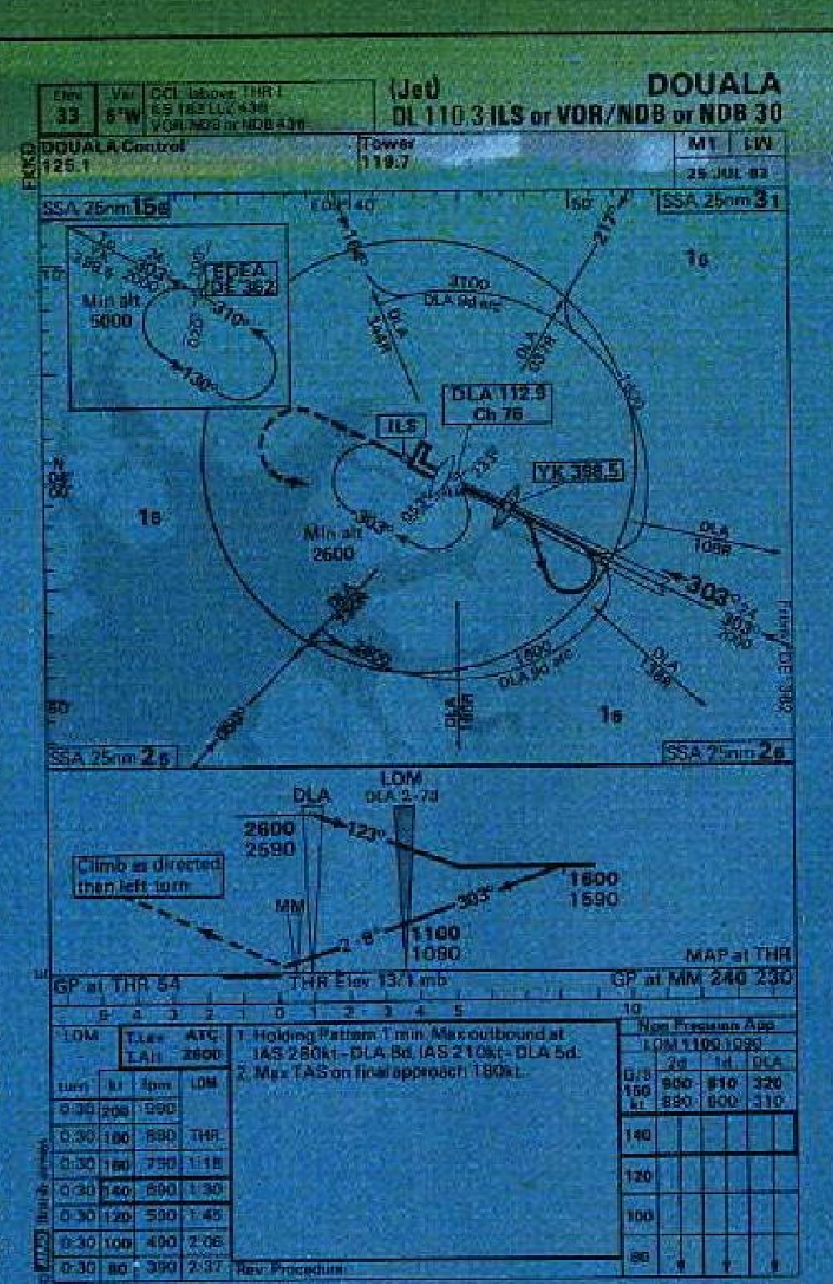

Flight Path 737 — F 15 Strike Eagle — Solo Flight

VOUS ÊTES A COURT DE MUNITIONS, POSEZ-VOUS... OU MOUREZ

au bout de la piste, à faible vitesse, faites demi-tour, sortez un peu les volets et mettez pleins gaz. Dès que votre vitesse atteint 85 knots, tirez à vous le manche à balai pour incliner l'avion de 8-9 degrés. Lorsque vous atteignez une altitude suffisante, rentrez les volets et le train d'atterrissage. Vous pouvez maintenant évoluer librement, sans oublier, cependant, les contraintes de vol et la faible puissance du moteur. Lorsque vous désirez atterrir, approchez-vous de l'aéroport à une altitude de 1 000 à 1 500 pieds. Lorsque l'I.L.S. devient active, vous n'avez plus qu'à suivre ses indications pour vous centrer correctement sur la piste. Sortez le train d'atterrissage et les volets, pour éviter le décrochage à faible vitesse, réduisez la poussée du moteur à 4 et inclinez l'appareil de 4-5 degrés vers le bas. Puis réduisez peu à peu la puissance du moteur et, au dernier moment, faites monter le nez de votre appareil. Lorsque vous aurez appris à bien maîtriser l'appareil, choisissez un niveau plus difficile où des pannes peuvent survenir. Pour le vol aux instruments, vous disposez de la navigation V.O.R. Vous localiserez la piste d'atterrissage en vous basant sur l'intersection de deux radiaux de deux stations V.O.R. différentes. C'est loin d'être facile et il vous faudra sans doute quelques temps pour apprendre à vous repérer. Lorsque vous serez parvenu à maîtriser toutes les finesses de la navigation aérienne, choisissez donc la dernière option. Vous vous trouverez transporté au temps de l'aéropostale. Votre mission consiste à porter le courrier à cinq destinations différentes et cela, en un minimum de temps. Faites charger les sacs (pas trop, sinon votre avion deviendrait trop peu maniable), et emportez une provision supplémentaire de carburant pour être sûr de ne pas tomber à court d'essence. Observez soigneusement la carte et notez les aéroports, les pistes d'atterrissage et les fréquences des stations V.O.R. Plus vous avancez dans le jeu, plus le temps se détériore et à la fin, votre avion risque même de vous jouer quelques tours. Ce simulateur de vol est particulièrement performant. Il est très complet, les commandes réagissent rapidement et le graphisme est tout à fait réussi. Un must. (Cassette ou disquette Microprose Software/Run Informatique, pour *Atari 800* et *Commodore 64*.)

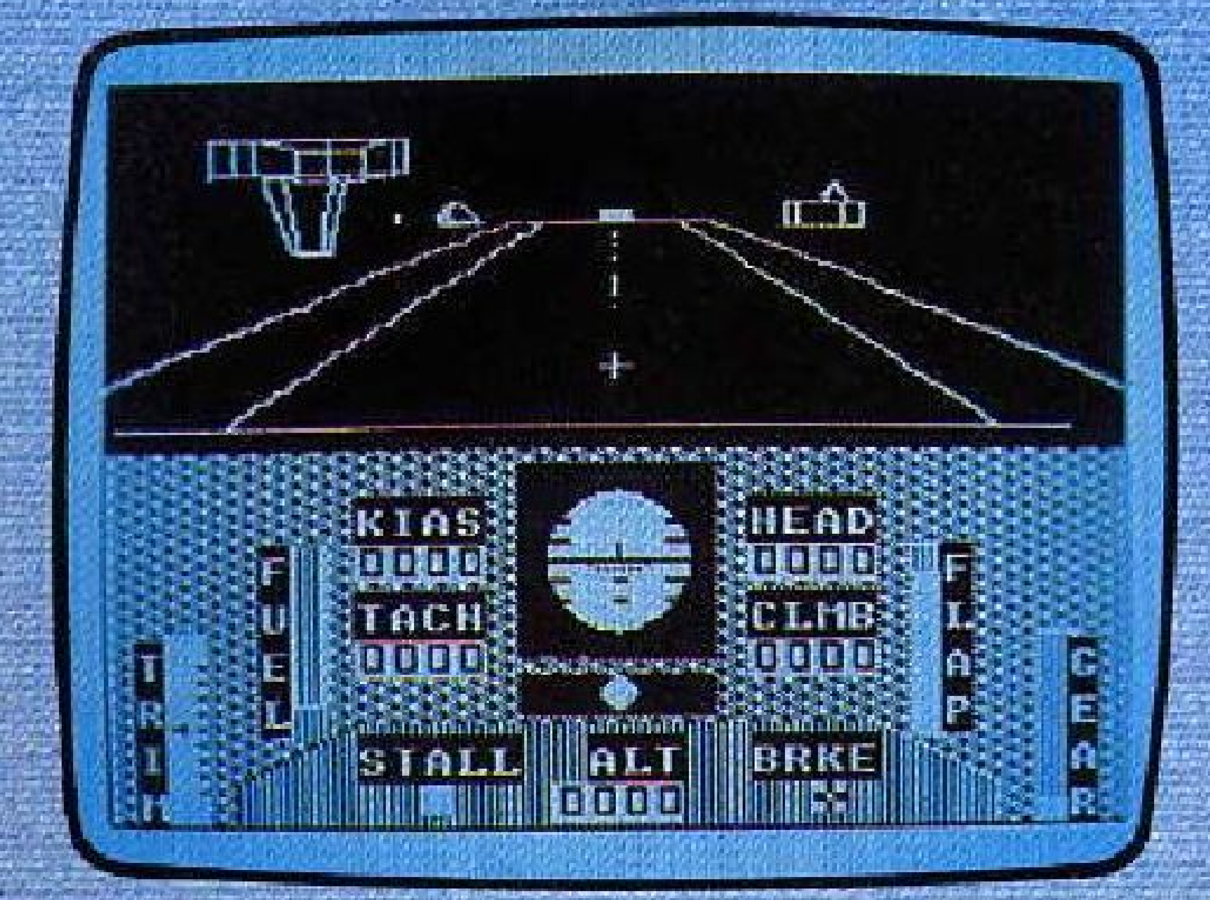
Spitfire ace : ce simulateur vous propose de mesurer votre habileté dans un combat aérien. Vous pilotez un avion à hélice monomoteur de la seconde guerre mondiale. Quatorze scénarios sont disponibles, de difficulté croissante. La partie inférieure de l'écran visualise les instruments dont vous disposez : miroir (pour les ennemis qui attaquent par derrière), indicateurs de vitesse, d'altitude, de direction, de puissance du moteur et de réserves des projectiles. La partie supérieure de l'écran représente, en trois dimensions, ce que vous apercevez de votre cockpit. Ici pas de problème de décollage car, dès le début, vous vous retrouvez en vol, prêt à affronter un adversaire. Vous devez le cibler dans votre mire de tir et faire feu, à courte distance si possible pour augmenter vos chances de succès. Votre adversaire, pour sa part, ne reste pas inactif et il vous faut parfois effectuer loopings et manœuvres en « S » pour échapper à son attaque. Si vous êtes à court de munitions, il est possible de vous poser facilement n'importe où, de préférence en territoire allié, pour ne pas être capturé. Il suffit, en effet, de descendre len-

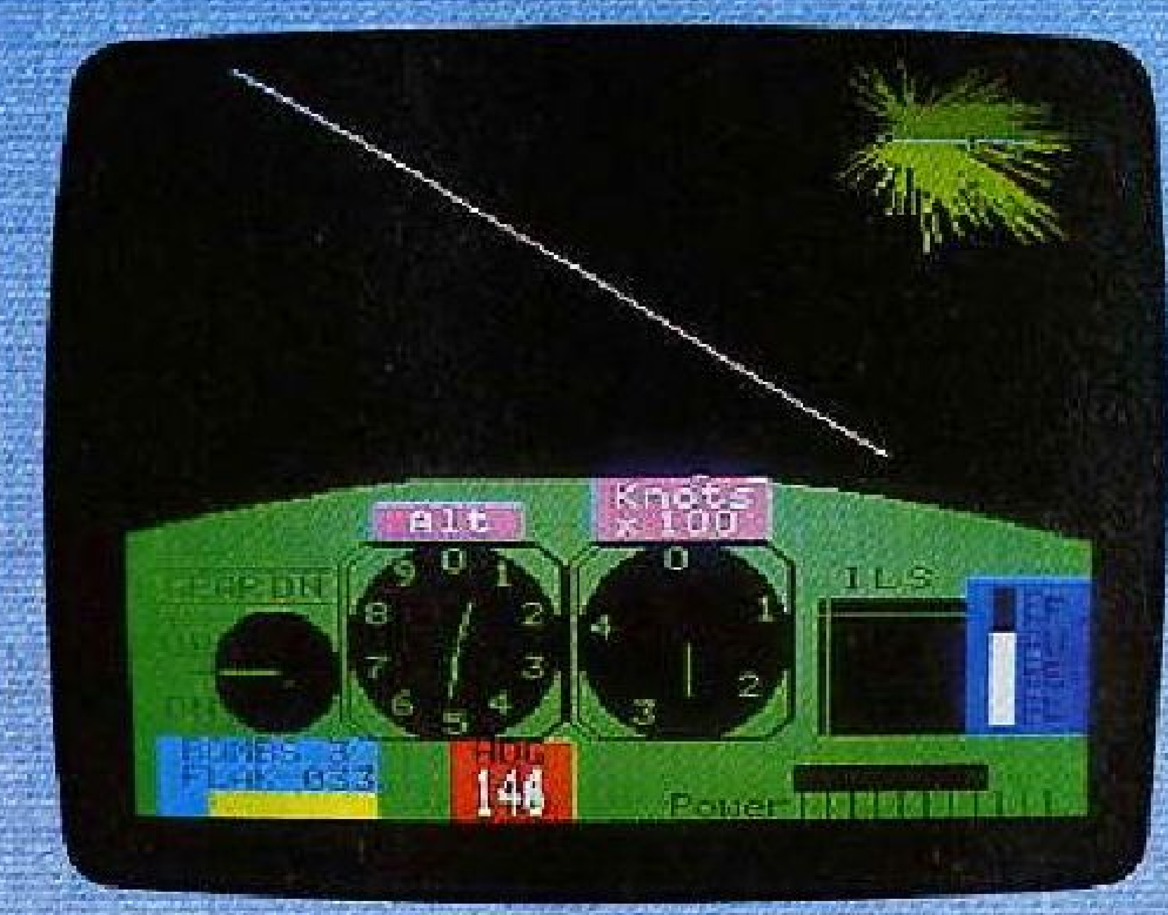
737 flight simulator: c'est une chose de piloter un chasseur de combat, souple et maniable, ça en est une autre, bien différente, de réussir à amener à bon port les passagers d'un Boeing 747. Vous feriez peut-être bien de vous entraîner au décollage, au vol et à l'atterrissage avant de risquer la vie de centaines d'innocents.
Pour parvenir à faire décoller cette masse impressionnante, vous devez tout d'abord sortir les volets de 50 degrés, pour accentuer la portance de l'appareil, puis, augmenter la puissance des moteurs jusqu'à 70 % du maximum. Dès que votre vitesse atteint 100 knots, tirez à vous le manche à balai jusqu'à ce que l'appareil adopte une pente ascensionnelle de 300 mètres/minute. Surtout, ne roulez pas sur la piste à trop grande vitesse, car le train d'atterrissage aurait toutes les chances de casser, sous l'action combinée du poids de l'appareil et des vibrations. Une fois en l'air, n'oubliez pas de rentrer le train d'atterrissage et les volets, si vous ne voulez pas les fausser. Le vol peut maintenant se poursuivre sans problème, pour peu que vous restiez dans les limites de tolérance du Boeing : vitesse maximale : 365 knots ; altitude maximale : 11200 mètres. Vous disposez pour vous guider du compas, bien sûr, et surtout de deux récepteurs V.O.R., qui vous permettront de vous guider jusqu'à la prochaine piste d'atterrissage. Une fois que vous êtes suffisamment proche de celle-ci, et si possible aligné, actionnez l'I.L.S. Votre vitesse doit se situer vers 140 knots et vous devez sortir les volets de 40 degrés pour diminuer la vitesse de décrochage de l'appareil. Guidez-vous sur les indications de l'I.L.S. pour vous maintenir dans le bon axe et à l'altitude correcte, et réduisez régulièrement la vitesse de l'avion. Dès que vos roues touchent le sol, inversez la poussée des réacteurs et actionnez les freins. Si vous parvenez à faire toucher les roues dès le début de la piste, vous arriverez à immobiliser l'appareil avant la fin de celle-ci. Une fois que vous saurez bien maîtriser cette énorme masse volante, essayez donc de voler de nuit ou d'introduire les effets du vent. Vous verrez que vous ne serez pas déçu du voyage ! (Cassette Mirrorsoft/Run Informatique, pour *Oric 1/Atmos*).

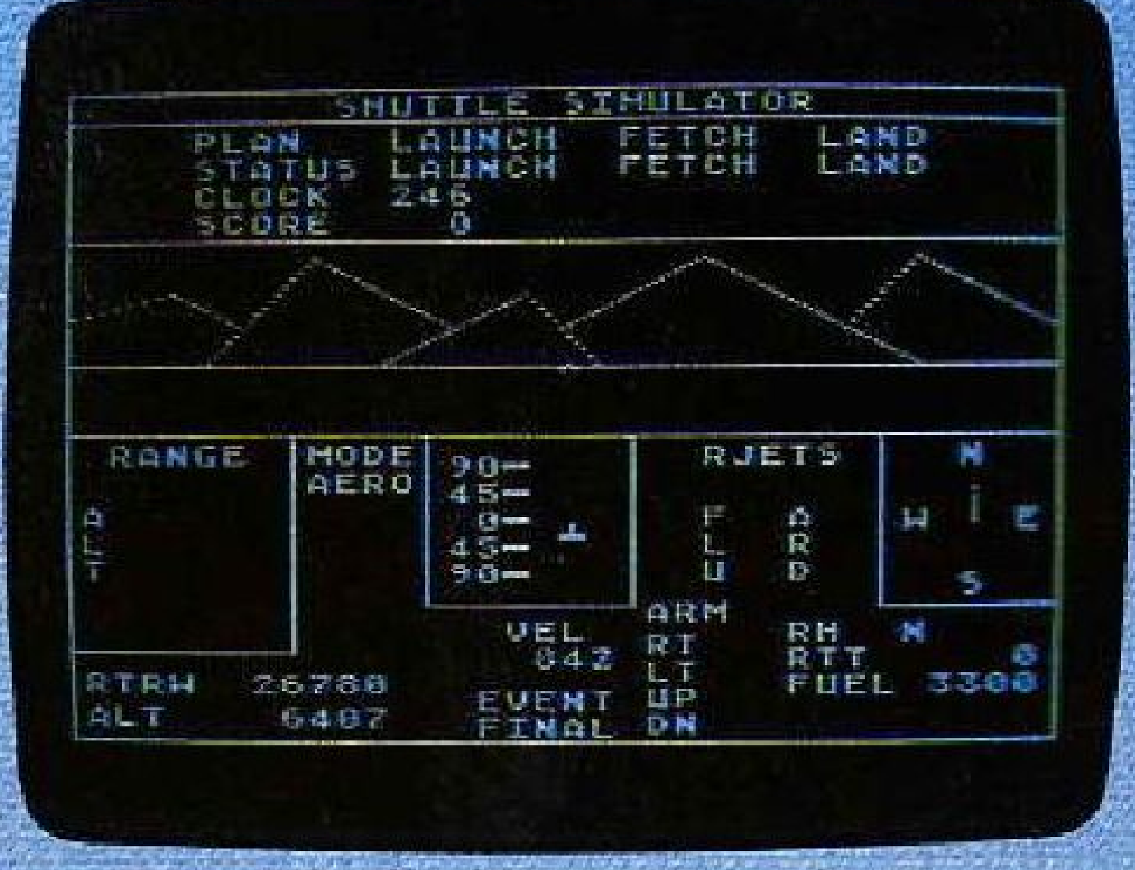


Plan de vol et procédure d'atterrissage du 737 Flight Simulator, quand le jeu rejoint la réalité...

S.O.S. UN SATELLITE DE LA N.A.S.A. EST EN PERDITION...


World of flight


Dambuser


Lift off with space shuttle

tement, jusqu'à l'altitude 0, pour y parvenir. Au bout de cinq victoires consécutives, vous êtes sacré « as » de l'escadrille. Ce simulateur n'est pas assez complet, mais il convient aux amateurs de jeux d'action. (Cassette ou disquette Microprose Software/Run Informatique, pour *Atari 400/800* et *Commodore 64*).

Worlds of flight : vous avez maintenant entre les mains un petit avion de tourisme, monoplace, monomoteur, à train d'atterrissage rétractable. Vous pouvez évoluer dans neuf « mondes » différents et même passer de l'un à l'autre. Les commandes s'effectuent à l'aide des deux manettes de jeu et du clavier, simultanément, ce qui nécessite un peu d'entraînement, mais facilite finalement les manœuvres. Pour décoller, commencez par mettre les moteurs en route et poussez à fond leur puissance. Puis lachez les freins et lorsque votre vitesse est au moins égale à 60 knots, tirez à vous, à moitié, le levier de profondeur. Dès que vous vous trouvez en l'air, rentrez le train d'atterrissage pour ne pas l'endommager. Une fois à 1 000 pieds d'altitude, réduisez votre vitesse et adoptez un vol horizontal. A ce propos, le réglage du joystick doit être particulièrement précis et il faudra n'effectuer que des corrections très légères pour y parvenir. Rien ne vous empêche maintenant de vous laisser aller à toutes les fantaisies et d'essayer vols sur le dos, loopings, vrilles et autres figures acrobatiques. Pour vous guider, vous disposez de la vue, de votre cockpit, dans plusieurs directions et sous plusieurs angles. Le radar vous donne une vue cartographique de la région, avec une possibilité supplémentaire de zooming, et le compas vous indique le nord magnétique et votre direction actuelle. Lorsque vous désirez rentrer à la base, approchez-vous de la piste à basse altitude et à vitesse réduite. Puis, lorsque vous êtes aligné, abaissez le train d'atterrissage et sortez les volets. Continuez à descendre régulièrement et lorsque vous atteignez 50 pieds au-dessus de la piste, élevez le nez de l'appareil et diminuez encore la puissance des moteurs. Dès que les roues touchent le sol, utilisez le frein et poussez le levier de profondeur : l'arrêt s'obtiendra sans problème. Si vous désirez voler ensuite dans des conditions plus difficiles, il est possible de modifier le plafond de nuages et la vitesse des vents.
Un bon simulateur de vol, fidèle et complet. (Cassette Microdeal/Goal Computer, pour *Dragon 32*.)

Dambuser : vous allez désormais piloter un bombardier Lancaster. Vous avez pour mission de bombarder les trois objectifs qui vous sont assignés et de rentrer à la base. Le décollage ne pose vraiment aucun problème. Il vous suffit de pousser vos moteurs à leur maximum et dès que la vitesse atteint 100 knots, de tirer à vous le manche. Mais, particularité amusante, il est tout à fait possible de continuer à rouler à pleine vitesse au sol, et même de quitter la piste, sans qu'il ne vous arrive quoi que ce soit ! Une fois en l'air, rentrez le train d'atterrissage pour économiser votre réserve de carburant. Montez à 2000 pieds, pour éviter de vous fracasser sur les montagnes environnantes. Votre objectif se trouve plein nord. Dès qu'il apparaît à l'horizon, réduisez votre vitesse à 100 knots et descendez à 250 pieds au-dessus du sol. Lorsque vous approchez de l'objectif, vous avez à subir le tir des défenses anti-aériennes. Veillez à ce que ces tirs ne vous fassent pas dévier de votre route. Larguez vos bombes au moment où la cible est sur le point de disparaître de votre champ de vision. Si vous êtes bien positionné, vous pouvez observer la trajectoire de vos bombes. Il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre route pour atteindre l'objectif suivant. Lorsque vous avez terminé votre mission, il vous faut rentrer à la base. Pour cela, approchez-vous de la piste par le sud, à une altitude de 1500 pieds. Vous devez vous guider sur les indications de l'I.L.S. pour effectuer, sans problème, votre approche. Réduisez votre vitesse à 100 knots et n'oubliez pas, bien sûr, de sortir le train d'atterrissage et vous atterrirez sans ennui. Ce simulateur du vol simplifié est peu fidèle et n'est guère passionnant. (Cassette IJK Software/No Man's Land, pour *Oric 1-Atmos*.)



Lifl off with space shuttle : un des satellites de la N.A.S.A. pose quelques problèmes de fonctionnement et vous êtes chargé d'aller sur place pour le réparer. Vous devez tout d'abord décoller et réussir à mettre la navette en orbite.
Pour cela, il vous faut contrôler la direction et l'inclinaison de celle-ci, en la maintenant conforme aux indications de l'ordinateur de bord (en permanence, vous devrez maintenir le carré qui vous représente dans les limites de la boîte et si possible au centre de celle-ci). Il faut vous rapprocher du satellite à moins de 16 mètres. Pour cela, vous devez utiliser les tuyères de la navette et réussir à centrer, le satellite dans la fenêtre. Lorsque vous y parvenez vous pouvez alors commencer les réparations. Vous devez amener le bras mécanique juste au-dessous de satellite et l'amarrer. Il ne vous reste plus qu'à ramener le satellite jusque dans la soute de la navette pour procéder aux réparations. Vous ne disposez que de 100 secondes pour mener à bien cette phase. Si vous n'y parvenez pas il faut cependant continuer. Pour rentrer dans l'atmosphère, vous devez là encore suivre les indications de l'ordinateur de bord. Il faut vous maintenir à la vitesse 800, à une altitude comprise entre 5 000 et 15 000 pieds et conserver votre représentation centrée dans la fenêtre. Pour l'atterrissage, il vous faut réduire votre vitesse à 250, maintenir votre direction face au nord et régler l'inclinaison de la navette pour qu'elle soit horizontale. A la fin de la mission, vous êtes informé du score que vous avez réalisé.
Ce logiciel, au graphisme parfois sommaire, n'a pas réussi à nous enthousiasmer. (Cassette Microdeal pour *Atari 400/800*).

Jacques HARBONN.



19 SIMULATEURS DE VOL AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN K7, CART., DISQ.	ORDINATEURS	TYPE D'AVION	FIDÉLITÉ DE LA SIMULATION	POSSIBILITÉS	GRAPHISMES	RAPIDITÉ DES COMMANDES	INTÉRÊT	PRIX T.T.C
INTERCEPTEUR COBALT	Ere Informatique No Man's Land	K7	Spectrum 48 K, ZX 81 32 K, Oric 1/Atmos, MO 5	Chasseur	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	95 F
SUPER SABRE	Spritex	K7	Spectrum 48 K	Chasseur	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	n.c.
DELTA WING	Créative Sparks No Man's Land	K7	Spectrum 48 K	Chasseur	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	99 F
NIGHTFLITE II	Hewson Consultants	K7	Spectrum 48 K	Tourisme	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	n.c.
FLIGHT SIMULATION	Psion	K7	Spectrum 48 K	Tourisme	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	100 F
FLIGHTER PILOT	Digital Integration VTR	K7	Spectrum 48 K	Chasseur	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	100 F
SPACE SHUTTLE	Activision Run Informatique	Disq. et K7	Spectrum 48 K C 64	Navette spatiale	?	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	135 F
FLIGHT SIMULATOR II	Sub Logic Sivea	Disq.	Apple II, C. 64	Tourisme	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	700 F
RENDEZ-VOUS	Computerre	Disq.	Apple II	Navette spatiale	?	★★★	★★	★★★	★★★★	n.c.
BLUE MAX	Ocean Coconut	K7	Spectrum 48 K	Biplan	★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	120 F
RAID OVER MOSCOW	Access	Disq.	C. 64	Chasseur	★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	n.c.
FLIGHT PATH 737	Anirog Software Run Informatique	K7	VIC 20, C. 64, MSX	Boeing	★★	★★	★★★	★★★	★★	130 F
F 15 STRIKE EAGLE	Microprose Software Run Informatique	K7	C. 64	Chasseur	★★	★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	195 F
SOLO FLIGHT	Microprose Software Run Informatique	Disq. et K7	Atari 800, C. 64	Tourisme	★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	210 F
SPITFIRE ACE	Microprose Software Run Informatique	Disq. et K7	Atari 400/800, C. 64	Chasseur	★★	★★	★★★	★★★★	★★★	160 F
LIFT OFF SPACE SHUTTLE	Microdeal	K7	Atari 400/800 C 64	Navette spatiale	?	★★★	★★	★★★	★★★	155 F
737 FLIGHT SIMULATOR	Microsoft Run Informatique	K7	MSX 32 K	Boeing	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	155 F
DAMBUSTER	IJK Software No Man's Land	K7	Oric 1/Atmos	Bombardier	★	★★	★★	★★★★	★★★	100 F
WORLDS OF FLIGHT	Microdeal Goal Computer	K7	Dragon 31	Tourisme	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	220 F

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

1 **DOSSIER :** Les jeux à cristaux liquides. **LUDIC :** Pac Man **(ATARI 2600). BANC D'ESSAI :** Mattel Intellivision. **LOGICIELS TESTÉS :** Warlords, Kaboom, Freeway, Haunted House **(ATARI 2600)**, Singeries, Billard américain **(PHILIPS VIDEOPAC).** Boxe, Ski **(MATTEL INTELLIVISION).** Faucons, Sneakers **(APPLE IIe).** Le désert des tartares, La caverne des lutins **(VICTOR LAMBDA 1).** Missile command **(ATARI 600 XL).**

2 **DOSSIER :** Match à cinq : les consoles vidéo et leurs logiciels. **LUDIC :** Horse Racing **(MATTEL INTELLIVISION). BANC D'ESSAI :** Texas TI 99 4/A. **LOGICIELS TESTÉS :** Yars Revenge, Video Pinball, Starmaster, Adventure, Super Breakout, Barnstorming, Space Invaders, Asteroids, Circus, Missiles Command, Pac Man, Tennis, Kaboom **(ATARI 2600).** Triple Action, Space Hawk, Tron, Skiing, Auto-Racing, Snafu, Football, Golf, Frog Bog **(MATTEL INTELLIVISION).** Les satellites, Le labyrinthe, Ski, Musique, Las Végas, Le secret des pharaons, Les satellites attaquent **(VIDEOPAC PHILIPS).** Magie des nombres, Car Wars, Zero Zap, Munch Man, Hustle, Tombstone City **(TI 99 4/A).** Evasion, Vautour de l'espace **(PRESTIGE).** Eastern Front **(ATARI 600 XL).** Choplifter **(APPLE IIe).**

3 **DOSSIER :** Passeport pour l'aventure. **LUDIC :** Stampede **(ATARI 2600). BANC D'ESSAI :** le Philips G 7200 et ses 40 logiciels testés à fond. **LOGICIELS TESTÉS :** Bridge, Starwars, Maths grand prix, Othello, Démon et diamants, Berzerk, Defender, Grand prix, E.T., Frogger, Adventure, Hanted House, Riddle of the sphynx, Sword Quest, Spiderman, James Bond 007, Superman **(ATARI 2600).** Sub Hunt, Frog Bog, Snafu, Reversi, Sword and Serpent, Micro Surgeon, Utopia, Tron II **(MATTEL INTELLIVISION).** Quatre en ligne, Sammai, Combattant de la liberté, La quête des anneaux **(VIDEOPAC PHILIPS).** Cross Fire, Congo, Empire of the over Mind, Cyborg, Castle Wolfenstein, Kabul Spy **(APPLE IIe).** Sammy le serpent de mer, The Quest, Star Raiders, Caverns of mars **(ATARI 600 XL).** Jupiter Lander, Radar rat race **(VIC 20).** Caverne des lutins **(VICTOR).**

4 **DOSSIER :** Onze ordinateurs à moins de 5 000 F. **LUDIC :** Pitfall **(ATARI)**, Utopia **(MATTEL). CARTE POSTALE :** Escale à Las Vegas. **LOGICIELS TESTÉS :** Volley Ball, Cosmic Arc, Star Voyager, Demon Attack, Jawbreaker, Marauder, Threshold, King Kong, Les guerriers de l'espace, Spiderman, Megamania, X Man, Les aventuriers de l'arche perdue, La valise piégée **(ATARI).** Mille bornes **(TANDY TRS 80).** Foot Ball (TI 99 4/A). Road Race **(VIC 20).**

ÉPUISÉ

5 **DOSSIER :** Les combats spatiaux. **LUDIC :** Les aventuriers de l'arche perdue. **BANC D'ESSAI :** Colecovision et Vectrex. **CHALLENGE :** 7 logiciels de tennis. **CARTE POSTALE :** Epcot Center. **LOGICIELS TESTÉS :** Mrs pac man, sea Quest, Sky Jinks, Football, Centipede, Planet Patrol, Reactor, Jedi Arena, Fast Eddie, Turmoil, Nid d'espion, Video Olympics, Tennis, Space Invaders, Defender, Asteroids, Space War, Threshold, Space Chase, Nexar, Cosmic Ark, Yars Revenge, Planet Patrol, L'empire contre-attaque, Laser Blast, Vanguard, Missile Command, Megamania, Guerriers de l'espace, Demon Attack, Phoenix, Star Raiders, Star Master, Star Voyager, Phaser Patrol, Space Attack **(ATARI 2600).** Word Fun, Maths Fun, Tennis, L'armada de l'espace, Atlantis, Star Strike, Chasseur de l'espace, Astromash, Demon Attack, Space Battle, Space Spartans **(MATTEL).** Shamus, Star Raiders **(ATARI 600 XL).** Pictor **(TO 7).** TI Invaders **(TI 99 4/A).** Olympics **(VIDEO SYSTEM).** Monstre de l'espace, Les satellites attaquent, Combattants de la liberté **(VIDEOPAC).** Mine Storm, space Wars, Star Hawk, Scramble **(VECTREX).** Trader **(ZX 81).** Jeux de balle, Invaders **(INTERTON).** Grand Slam Tennis **(ADVISION).** Tennis **(CREATIVISION).**

6 **DOSSIER :** 120 jeux à emporter en vacances. **BANC D'ESSAI :** Home Arcade, Datavision, Interton, Tronic. **ACTUEL :** Les pirates du XXe siècle. **LOGICIELS TESTÉS :** Action Force, Sky Skipper, world end, Gorf, Spider Fighter, River Raid, Fast Food, Dragon, Fire Miner 2049 **(ATARI 2600).** Atlantis, Microsurgeon, Beauty and the Beast **(MATTEL INTELLIVISION).** Super glouton, La quête des anneaux, La conquête du monde **(VIDEOPAC).** Parsek **(TI 99 4/A).** Trap, Tridi 444 **(TO 7).** Cosmic Chasm **(VECTREX).** Quizmaster **(VIC 20).** Donkey Kong, Les Schtroumpfs, Venture **(COLECOVISION).** Miner 2049, Les cavernes de Mars, Qix **(ATARI 600 XL).**

7 **DOSSIER :** Les simulateurs de vol. **LUDIC :** Advanced dungeons and dragons **(MATTEL). BANC D'ESSAI :** Commodore 64, Home Vision, Extension ordinateur de la console Mattel. **CARTE POSTALE :** Les coulisses d'Atari à Silicone Valley. **LOGICIELS TESTÉS :** Asteroids Fire, Jungle Hunt, Sorcerers Apprentice, Demolition Herby, Ram It, Oink, Enduro, Wall Break, Jacky Jump, Galaxian **(ATARI 2600).** Happy Trails, Burger Time **(MATTEL).** Cosmic Avenger, Mouse Trap, Turbo **(COLECOVISION).** Jumbo jet pilot **(Atari 600 XL).** La maison hantée, Killer Bees, Le ballon fou, Terra Hawks **(VIDEOPAC)**, Soldier **(DAI).** IFR Flight Simulator, Rendez-vous, Spitfire Simulator, Air Sim 1, Flight Simultor, A 2 FS1 Flight Simulator **(APPLE 48 K).** T 80 FS 1 Flight simulator **(TRS 80).** 747 Simulator **(DRAGON 32).** Vol, Pilot **(ZX 81).**

8 **SUPER GUIDE DES JEUX VIDÉO 1984. - 10 CONSOLES DE JEU VIDÉO :** Video Secam System, VCS 2600 Atari, Mattel Intellivision, Interton VC 4000, Home Vision, Vectrex, Advision, Colecovision, Videopac C 52 et G 7200, Jopac G 7400 et Philips G 7400. **24 ORDINATEURS POUR JOUER :** Multitech, MPF II, VIC 20, Commodore 64, Intellivision, Dai, PHC 25, Jupiter Ace, Apple IIe, Oric 1, Laser 200, Hector HRX, Tandy MC 10, TO 7, TI 99 4 A, BBC, Lynx, ZX 81, Spectrum, Dragon 32, Yeno SC 3000, Atari 600 XL, Sharp MZ 700, Tandy TRS Color, Spectravideo SV 318. **12 ÉCHIQUIERS ÉLECTRONIQUES : LES MINIS QUI MARCHENT. 300 LOGICIELS AU TILTOSCOPE ET LES 60 LOGICIELS COURONNÉS PAR TILT :** Pitfall, Enduro, River Raid, Centipede, Tennis, Les aventuriers de l'arche perdue, Action Force, Mrs Pacman **(ATARI 2600).** Dracula, Advanced Dungeons ands Dragons, Atlantis **(MATTEL).** Turbo, Donkey Kong Junior, Zaxxon, Q*, Bert, Donkey Kong **(COLECOVISION).** Submarine Commander, Front de l'Est 1941, Fort Apocalypse, MULE, Pinball Construction Set **(ATARI 600 XL).** Pictor **(TO 7).** Parsec **(TI 99 4/A).** Road Race, Alien, Avenger, Arcadia **(VIC 20).** Terra Hawks, La quête des anneaux **(VIDEOPAC).** Cosmic Chasm **(VECTREX).** Duel **(DAI).** Choplifter, Microbe, IFR, Flight Simulator, Apple Cider Spider **(APPLE IIe).** Sonar, Temple of Apshai, Invasion Orion **(TRS 80).** Doddle Bug, Shuttle **(DRAGON 32).** Intercepteur, Xenon 2, Dark Cristal, Dictateur **(ZX 81).** Congo Bongo **(Yeno SC 3000).** Jupiter Lander, Laser Zone, Jump Man, Protector 2 **(COMMODORE 64).** Le mystère de Kikekankoi **(ORIC 1).** Gobbledegook **(JUPITER ACE).** Felix in the FACTORY **(BBC).** Corn Cropper, Intercepteur Cobalt, Ah Diddum **(SPECTRUM 48 K).** Hangman **(LASER 200).** La grenouille, Asteroide **(HECTOR 2).**

9 **DOSSIER :** Les courses automobiles. **LUDIC :** Intercepteur Cobalt **(SPECTRUM). BANC D'ESSAI :** Atari 600 XL, Aquarius, Sega Yeno SC 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Asterix, Popeye, Tuttenkham, Decathlon, Artillery Duel, Super Kung Fu, Ghost Manor, Spike's Peak, Poo Yan, Keystone Kappers, Moon Patrol, Joust, Battlezone, Dig Dug, Le retour du Jedi, Street Racer, Indy 500, Math Grand Prix, Dodge Em, Grand Prix, Dragster, Night Driver, Enduro, Pole Position **(ATARI 2600).** Beamrider, Auto Racing **(INTELLIVISION).** Looping, Space Fury, Turbo **(COLECOVISION).** Pole Position **(ATARI 600 XL).** Car Wars, Ambulance, Driving Demon **(TI 99 4/A).** Road Race **(VIC 20).** Chez Maxime, Course de voiture **(VIDEOPAC).** Web Wars, Fortress of Narzod, Hyper Chase **(VECTREX).** A.E. **(APPLE IIe).** Croqueur, Race Fun, Stock Car **(ZX 81).** Le ballon d'or, 3d Glooper, Slap Dab **(COMMODORE 64).** Cubert, Driver **(ORIC 1).** Zoom, Jumping Jack, Jungle Trouble, Maziacs **(SPECTRUM).** Planet Patrol **(LASER 200).** Le clochard, Route 16 **(ADVISION).**

10 **DOSSIER :** Les wargames. **LUDIC :** Le mystère de Kikekankoi. **BANC D'ESSAI :** Spectravideo SV 318, Super charger de Starpath pour Atari 2600. **CARTE POSTALE :** Las Vegas 1984. **LOGICIELS TESTÉS :** Cookie Monster Munch, Alpha Beam, Big Bird, Frosbite Bailey's, H.E.R.O., Star Trek, Buck Rogers, Sir Lancelot, Robin Hood **(ATARI 2600).** Safecracker, Ice Trek **(INTELLIVISION).** Space Panic, Pepper II, Rocky **(COLECOVISION).** Le mur de Berlin **(VIC 20).** Frogger, Q* Bert **(VIDEOPAC).** Flipper Pinball, Spike **(VECTREX).** Zaxxon **(APPLE).** Mineur **(ZX 81).** Monaco GP **(YENO SC 3000).** Dicky's Diamond, Skramble **(COMMODORE 64).** Vol Oric **(ORIC 1).** Invincible Island, Manic Miner, Kong **(SPECTRUM).** Tennis **(LASER 200).** Le Dragon du donjon **(HECTOR).** Protector **(LYNX).**

11 **DOSSIER :** Les robots attaquent. **LUDIC :** Manager **(SPECTRUM 48 K). BANC D'ESSAI :** Electron Acorn, Atmos. **LOGICIELS TESTÉS :** Jet Pac, Atic Atac, Ant Attack, M. Wimpy, Pssst, Deathchase, Stargazer Secret, Alchimist **(SPECTRUM).** Bloc Head, el Bandito, Skramble **(DRAGON 32).** Bounzy, Siren City, Stix **(COMMODORE 64).** Spannerman, Space Trek, The Worms **(LYNX 81).** Choplifter, Meter Mania **(VIC 20).** High Resolution **(ZX 81).** Champion Tennis **(YENO SC 3000).** Night Flight, Zorgon's Revenge **(ORIC 1).** Pharaon's Curse **(ATARI 600 XL).** Omega Race, Time Pilot, Fathom, Slither, Nova Blast **(COLECOVISION).** Cosmic Rescue **(LASER 20).** Police Artist **(APPLE IIe).** Snoopy et le baron rouge, Pitfall II, Pigs in Space, Panda **(ATARI 2600).** Donjons et dragons **(AQUARIUS).** Mes premiers mots croisés **(TO 7).** Chat et souris **(VIDEOPAC).**

12 **DOSSIER :** Les secrets du dessin électronique. **LUDIC :** L'aigle d'or **(ORIC). BANC D'ESSAI :** Sega, Yeno SC 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Paint Brush, Paint Magic, Hover Boover, Hexpert, Laser Zone, Jeep, Kong **(COMMODORE 64).** Connexion **(TO 7).** Laser Gates, Mario Bros **(ATARI 2600).** Encounter, Super Cobra, Popeye, Movie Maker, Tablette graphique, Stylo optique, Frogger **(ATARI 600 XL).** Piège **(HECTOR).** Stonkers, Panique, Spectra Smash, Jogger, Intruders, Fantasia, Rocket Raider, Scuba dive **(SPECTRUM).** Safari Hunting, Exerion, Borderline **(YENO SC 3000).** Black Jack Poker, Mr. Do, Wing War **(COLECOVISION).** Tortues **(VIDEOPAC).** Pedro, Leggit, Cuthbert in the Mine, Stylo optique, Nerble Force **(DRAGON 32).** Quackers, Andes Attack, Laser Zone **(VIC 20).** Mushroom Mania, Centripede, Morpion, Jackpot 1, Dextérité, Lochness Monsters **(ORIC 1).** Subspace Striker, Zor, Dallas **(ZX 81).** Bezoff, Snake Byte, Canyon Climber **(APPLE IIe).** Treasure Island, Muncher **(LYNX).** C.L.I.O. **(DAI).** Koala Pad **(APPLE, ATARI 600, IBM PC, Commodore 64).** Colour Graphic **(BBC).** Pictor, Caractor **(TO 7).** Art Master, Animaction **(VECTREX).**

13 **DOSSIER :** Les jeux de sport. **LUDIC :** Fort Apocalypse **(COMMODORE 64** et **ATARI 600 XL). BANC D'ESSAI :** Adam. **RÔLES :** Invincible Island **(SPECTRUM 48 K). LOGICIELS TESTÉS :** Basket Ball, Boxing, Decathlon, Ice Hockey, Tennis, Volley Ball, Cristal Castle, No Escape **(ATARI 2600).** Dimension X, Millipede, Jungle Hunt, Pengo, Demon Attack, River Raid, Keystone Kappers, Megamania, Basket Ball **(ATARI 600 XL).** 3D Seiddab Attack, 3 Space Wars, Cuthbert Goes Digging, Glaxxon **(DRAGON 32).** Birth & the Bees, Chuckie Egg, Bugaboo, Meteroids, Crawler, Derby day, Road Toad, 3D Tunnel, Moon Buggy, Hunchback, the Turk, Voice Chess, Handicap Golf, Royal Birkdale **(SPECTRUM).** Harrier Attack, Rat Splat, Gaspak, Villes de France, Pengoric **(ORIC ATMOS).** Sky Blazer, Atom Smasher, Catcha Snatcha, Dragon Fire, Space Fortress **(VIC 20).** Frogger, Oil's Well, Pit Stop, Serpentine, Telenguard, Foot Ball, Kick Off, Le ballon d'or **(COMMODORE 64).** Tamponneur, Roman Empire, Scramble, Gulp, La Pulga **(ZX 81).** Miner 2049, Laser chase, Circus **(LASER 200).** Olympic Decathlon, One on one, Norad, Othello Reversal, Serpentine **(APPLE IIe).** Tron **((AQUARIUS).** Basket Ball, Jeux de quilles, Football américain, Football de table, Football électronique, Hockey électronique, Jeu de panier, Volley Ball **(VIDEOPAC).** Boxing, Hockey, NBA Basket Ball, PGA Golf, Soccer, Tennis **(INTELLIVISION).** Champion Golf, Champion Tennis **(YENO SC 3000).** Goofy Golf, Volley Ball **(HECTOR II).** Olympic Decathlon **(TRS 80).** Rocky **(COLECOVISION).**

14 **DOSSIER :** 55 jeux éducatifs au tiltoscope. **RÔLES :** La citadelle **(ORIC-ATMOS). BANC D'ESSAI :** MO 5 Thomson et Laser 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Planetoids, Space Raiders, Hungry Horace, Trashman, Jet Set Willy, Doomsday Castle, Penetrator **(SPECTRUM).** Lunar Rover Patrol, Junior Revenge, Bridge Master, Chuckie Egg, Cu Bert, Whirlibird Run **(DRAGON 32).** Falcon Patrol, Tranz Am, Rootin Tootin, Robin to the Rescue, O'Rileys Mine, China Rescue, Lode Runner, hard Hat Mack, Burger Time, Congo Bongo, Defender 64, Get off my Garden, Genesis, Wheelin Wallie, Zodiac **(COMMODORE 64).** Robotron, Necromancer, Final Legacy, The Dreadnaught factor **(ATARI 600 XL).** Chess, Awari **(LASER 200).** Atom Smasher **(ELECTRON ACORN).** Evolution **(APPLE IIe).** BS's Quest for Tires, Wargames, James Bond 007, Burger Time, Destructor, Cabbage Patch Kids **(COLECOVISION).** Dévoreur, Sectionneur, Namtir Raider, Voleur **(ZX 81).** Ice Giant, Scuba Dive, Starfighter, Super Meteors **(ORIC 1).** Night Stalker, Solar Storm, Galaxian **(ATARI 2600).**

15 **DOSSIER :** Les logiciels d'aide à la création musicale. **RÔLE :** Valhalla **(SPECTRUM). BANC D'ESSAI :** EXL 100. **CARTE POSTALE :** Chicago 1984 : Le Consumer Electronic Show. **LOGICIELS TESTÉS :** Editeur musical, Memoric, Bombyx, Drive Point, Quark Flight Simulator, Strip 21, Tendre poulet, Chef, Ultima Zone **(ORIC ATMOS).** 3D Lunattack, Touchstone, Kriegspiel, Cosmic Cruiser, Crash, Fruity, Ugh, Chess, Dragon Chess, Shenanigans **(DRAGON 32).** Front Line, Frantic Freddy, Victory, Frenzy **(COLECOVISION).** Bruce Lee, Beamrider, Decathlon, Hes Games, Summer Games, Space Action 64, Castle Wolfenstein, Pitfall, Cudly Cuburt, Pilot 64, Skier 64, Dancing Feats, Fantomusic, Musicalc, Music Construction Set, Multisound Synthetiser, Synthy 64, Ultisynth 64, Chinese Juggler **(COMMODORE 64).** Lunar Lander 2, Autoroute **(TI 99 4/A).** Dallas Quest, Bruce Lee, Galaxie L **(APPLE IIe).** Sabre Wulf, Stoppez les missiles, Blue Thunder, The Train Game, Cookie, Thrusta, Super Sabre, Bruce Lee, Olympimania, Pedro, Pi Ballet, Pinball Wizzard, Horace Goes Skiing, Jungle Fever, XOGS'4 **(SPECTRUM).** Bidul, Chasseur Omega, Clef des chants, Melodia, Polyphonia, Synthetia, Pilot **(TO 7).** Mangia **(ATARI 2600).** Boîte à musique, Editeur de sons, Jouer du piano, Los Angeles 84, Music Composer, Dallas Quest, Bruce Lee **(ATARI 600 XL).** Xeres, Les dés d'or **(LASER 200).** Othe Vic **(VIC 20).** Morceaux divers, Music Tutor **(DAI).** Création musicale **(LYNX).**

16 **DOSSIER :** Tous les joysticks. **LUDIC :** Flight Simulator 2 **(APPLE II** et **COMMODORE 64). RÔLE :** Waydor **(ORIC ATMOS). BANC D'ESSAI :** MTX 512 Memotech. **LOGICIELS TESTÉS :** World Cup, Match Point, Cosmic Cruiser, Jack and the Beanstalk, Night Gunner, Psytron, Titanic, Cavern Fighter, PI Eyed, Foot Ball Manager, Star Warrior, Interceptor, Knight Driver **(SPECTRUM).** Gold Mine, Mission Alphatron, Nemo **(MTX 512).** Drol, Minit Man **(APPLE II).** Samy Light, Foot, Bump and Jump, Zenji, Roc'n Rope, Montezuma Revenge, Tarzan, Flipper Slipper, Decathlon, Pitfall **(COLECOVISION).** 3D Formule 1, Crocky **(ZX 81).** Bumblebee, Tri Jeu, Way Out **(APPLE II).** 4^e^ Dimension, Aztec Challenge, Strip Poker, Gyruss, Boulder Dash, Rescue Squad, Bozo's Night Out, Loco, Cybotron, Decathlon, Pesky Painter, Petch, Savage Pond, Hero, Starwars, Gateway of Apshai **(COMMODORE 64).** Flip and Flop, Boulder Dash, Spare Change **(ATARI 600 XL).** Felix and the factory **(ELECTRON ACORN).** Lancelot, Canada, Bering, Le trésor du pirate, QSTYX, Coloric, Cock'in **(ORIC 1).** Evasion Record **(LASER 200).**

17 **SUPER GUIDE DES JEUX VIDÉO 1985. - 8 CONSOLES DE JEU VIDÉO :** Colecovision, VCS 200, Vectrex, Intellivision, Advision, G 7400, JOPAC 7400, video color, HMG 7900. **40 MICRO-ORDINATEURS :** MO 5, Alice, Alice 90, Adam, Amstrad CPC 464, Atari 800 XL, Alphatronic PC, Apple IIe et IIc, B.B.C. Acorn, Canon V 20, Commodore 64, DAI, Dragon 32/64, VIC 20, E.X.L. 100, Extension Basic C 7420, Hector HRX, IBM PC Jr, Jupiter Ace, Lansay 64, Laser 3000, Laser 200-310, Lynx 48 K, Aquarius, M.T.X. 500/512, Oric Atmos, Sanyo PHC 25, Sanyo PHC 28, Sharp MZ 700, Sinclair QL, Spectravideo SV 318, Tandy MC 10, TI 99/4 A, T 07/70, TRS Color 2, Yashica YC 64 MSX, Yeno SC 3000, Electron, ZX 81, ZX Spectrum. **9 ÉCHIQUIERS ÉLECTRONIQUES :** Constellation, Conchess, Concord, Elite A/S, L'Empereur, Grand Master, Mephisto, Superstar, Sensory 9. **LES MINIS QUI MARCHENT. TOUT SAVOIR SUR LES ROBOTS. 500 LOGICIELS DE JEU AU TILTOSCOPE. TILT D'OR : LES 20 MEILLEURS LOGICIELS COURONNÉS PAR TILT :** Atari Artist, Bruce Lee, Pole Position, BC Quest for Tires **(ATARI 600 XL).** Gyruss **(ATARI 2600).** Wing War, Rocky **(COLECOVISION).** Summer Games, Gyruss, Fantom Music, Fort Apocalypse, Archon, Decathlon, Hes Games **(COMMODORE 64).** Mots en fleurs **(TO 7).** L'Aigle d'or **(ORIC/ATMOS).** Flight Simulator II, Sargon III, BC Quest for Tires, Germany 1985 **(APPLE IIe).** Scuba Dive, Match Point **(SPECTRUM 48 K).**

MACADAM BUMPER



27, rue de Leningrad 75008 Paris - Tél.: 387.27.27 - Télex : EREINFO 650134F